

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA



TESIS DOCTORAL

CREATIVIDAD Y ARQUEOLOGÍA:
UNA ETNOGRAFÍA DE LA PRÁCTICA ARQUEOLÓGICA

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

José Antonio Mármol Martínez

DIRECTOR

Víctor Manuel Fernández Martínez
Cristián Simonetti

Agradecimientos.

Quiero agradecer en primer lugar a los principales benefactores de esta tesis, los artífices de que esta investigación sea posible: mis padres, Pepe y Natividad, a mi hermano Juan Miguel, a mi abuela María, a mis tías y tíos Toñi, Alberto, Filo, Juan, Juanito... por su ayuda en la financiación de esta tesis y del trabajo de campo. A toda mi familia. Muchas gracias.

Quiero agradecer a mi tutor y director, Víctor M. Fernández, por haber confiado en mí a la hora de iniciar este proyecto, aún cuando era incipiente y abstracto, y por sus comentarios, atención y ayuda en la creación y refinamiento de este trabajo, así como de igual manera a mi director Cristián Simonetti por confiar en mí, y por su orientación, asistencia y buenos consejos a la hora de seguir investigando este tema con la mayor ambición posible, así como por invitarme a conocer su proyecto y *gesto poético* en Santiago de Chile, permitiéndome llevar este trabajo a una dirección ciertamente enriquecedora y que nunca hubiese imaginado. Quiero agradecer a Tim Ingold su ayuda a la hora de contactar a Cristián, sin la cual esta tesis no habría salido adelante, y a Jaime Almansa por sus consejos antes de iniciar el doctorado en Madrid.

Doy las gracias a Naoko Matsumoto, quién me ayudó a conseguir realizar trabajo de campo en Japón. Gracias a Kennichi Yano, de la Ritsumeikan University de Kioto, director del yacimiento de Susigawa, por permitirme hacer una etnografía en su yacimiento y admitirme como voluntario, y por todo lo que allí me ofreció, así como a todos los estudiantes japoneses que participaron allí. Gracias a José Civantos, Julio M. Román, Rocco Corselli y el equipo del MEMOLA Lab de la Universidad de Granada por permitirme hacer etnografía y participar como voluntario en el yacimiento de Mojácar la Vieja, así como a todos los voluntarios que fueron allí. Fue una experiencia inolvidable. Gracias a Danielle Petrella, del IRIAE, y a las personas y compañeros del proyecto BeArchaeo por contar conmigo, así como por su esfuerzo para excavar algo que parecía imposible. Gracias a Iván Varriale por sus interesantes conversaciones de arqueología a pie de campo en Tobiotsuka.

Quiero agradecer a Rocío por su afecto, apoyo, consejos y ánimos, sin los cuales no habría podido finalizar esta tesis, así como a mis amigos Miguel, Frank, Joseda y Pablo por importunarles con mis hipótesis mientras compartíamos veladas y apoyarme en otros locos proyectos. Gracias a Manu, por su apoyo y ayuda, y al resto del equipo del proyecto arqueológico Monte Miravete. A Sanyi. Gracias a Toshiki Yamanaka por su amistad, así como a Yuma Gomi, Daisuke Suzuki, Daisuke Ono, Takahiro Watanabe, Yota Fujiwara, Yota Hayashi, Mihaura, Otoyá Yoshida, y especialmente a Corey Noxon por su ayuda inestimable. Gracias a Alex y a Juan “el Málaga”, y a Pablo “el Feo” por sus conversaciones interesantes. Gracias a Rijo Yamaguchi y Gio Grecco, y, cómo no, a Leandro Sardini por su ayuda y nuestras conversaciones en Japón. Y a todos los amigos y amigas que he ido conociendo desde 2016, en eventos y congresos (TAGi, JIA, EAA, WAC, Nearching, etc.), que en cierta medida me han dado ánimos para no abandonar este proyecto.

Gracias a IKEA Murcia, y la gente de IKEA Niños, por contratarme durante 2016, lo que me permitió ahorrar para ir al WAC-8 de Kioto e iniciar el doctorado. Gracias a los chicos y chicas del

WAC-SC por mantenerme conectado al mundo de la arqueología, aún cuando tenía decidido abandonarlo. Gracias a los organizadores de todas las sesiones en las que he podido participar estos años, especialmente a Theo Barth y Dragos Georghiu. Quiero agradecer a Ani Danielyan por mostrarme que no todas las carreras académicas son iguales. A Juan, Juan Antonio, Gabriel, Pilar y el resto de personas de La Estación Centro de Arte y Acción Social por permitirme organizar los talleres de arqueología, y confiar en mí cuando les propuse hacer yacimientos simulados en su apreciado circuito de bicis, y por sus becas de arte, que en un momento dado fueron mi única fuente de ingresos. Gracias a la gente que confía en mí para pintar miniaturas, las cuales me han permitido ahorrar para acabar la tesis. Gracias a Gonzalo Ruiz Zapatero por invitarme a comer aún cuando mi proyecto de tesis era mediocre. A Jorge Herrera por meterme en esto de la teoría, y a Jorge A. Eiroa por su eterna ayuda.

Gracias a todos los arqueólogos con los que contacté para hacer etnografía, tanto a los que me dijeron que no, como los que me dijeron que no pero siguieron mandándome emails, como aquellos que me dijeron que sí y que no pude corresponder. No podía dejar de dar las gracias a las bibliotecas y sus trabajadores y trabajadoras, especialmente las de Beniaján y la Regional de Murcia, así como a las de las Facultades de Letras de las universidades de Murcia y Sevilla, por todas las horas que me han tenido por allí, de la apertura al cierre. Han sido mi casa durante cuatro años. Gracias también a los trabajadores y trabajadoras de la Secretaría de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad Complutense de Madrid, cuyo trato telemático ha sido excepcional.

Gracias a todos aquellos y aquellas que me han ayudado en algún momento, y que se han acordado de mí pese a haber desaparecido estos últimos cuatro años. Y los y las que me han invitado a café en algún momento. Siento si me dejo a alguien.

Gracias.

A mi familia.

Índice.

i-Resumen.	8
1.-Introducción.	12
1.1.-Algunas definiciones.	23
1.2.-Plan de la tesis.	29
2.-Arte y arqueología.	35
2.1. -(Una) definición de arte: entre naturaleza y cultura.	36
2.2.-La “tiranía del Renacimiento”.	41
2.3.-“Arte y Arqueología”, una pregunta en común.	44
2.3.1.-El acercamiento de la arqueología al arte.	49
2.3.2.-¿Arqueólogos o artistas?	54
2.3.3.-La imitación de la arqueología.	58
2.3.4.-El arte del trabajo de campo arqueológico.	63
2.4.-¿Una disciplina nueva o un espacio híbrido?	71
3.-La descripción tradicional de la práctica arqueológica.	78
3.1.-Los estudios de la ciencia en arqueología: historiografía de la etnografía arq.	81
3.1.1.-La consolidación de los estudios del trabajo de campo en los 80s y 90s.	83
3.1.2.-La atención a las relaciones entre arqueología y el público en los primeros 2000.	89
3.1.3.-El reciente foco en el cuerpo del arqueólogo.	91
3.2.-La etnografía arqueológica como “construcción social de la arqueología”.	94
3.2.1.-El cuestionamiento del principio de “objetividad”.	96
3.2.2.-Construcción de roles sociales en el trabajo de campo.	98
3.2.3.-El uso de representaciones visuales para captar lo inefable.	102
3.2.4.-Etnografía y arqueología pública.	108
3.2.5.-División terminológica ¿etnografía arqueológica o arqueología etnográfica?	110
3.3.-El “descubrimiento perceptual” en la etnografía de la práctica arqueológica.	112
3.3.1.-La preocupación por la reflexividad de Edgeworth.	115
3.3.2.-La crítica a las “metáforas-base” y al arqueólogo como escritor.	117
3.3.3.-Las herramientas en el modelo de práctica arqueológica de Edgeworth.	120

3.3.4.-Matices del “acto de descubrimiento”.	127
3.4.-Un nuevo modelo: la excavación del conocimiento.	130
3.4.1.-Disolución de los límites entre “transacción” y “registro”.	135
4.-La generación y mantenimiento de superficies en el yacimiento.	141
4.1.-Etnografías realizadas.	142
4.1.1.-Mojácar la Vieja (Almería, España).	143
4.1.2.-Susigawa (Shiga, Japón).	146
4.1.3.-Tobiotsuka (Okayama, Japón).	149
4.1.4.-Comenzando a buscar patrones creativos.	154
4.2.-La generación de superficies.	158
4.3.-Del giro ontológico al de los materiales.	168
4.3.1.-El enfoque simétrico en los estudios de las ciencias.	170
4.3.2.-La arqueología simétrica.	172
4.3.3.- “Des-simetrizando” el estudio de las superficies.	173
4.3.4.-Reconociendo lo orgánico: el giro de los materiales.	176
4.4.-El registro de las superficies.	179
4.4.1.-El sesgo ocularcéntrico.	187
4.5.-Las superficies como emergentes de la acción.	190
4.6.-La movilización de lo sólido y lo fluido.	193
4.6.1.-La circulación de la tierra.	194
4.6.2.-La circulación del agua.	200
5.-Los arqueólogos en el “sistema circulatorio” del yacimiento.	210
5.1.-Las respuestas de los arqueólogos a la circulación de tierra y agua.	212
5.2.-La antropología de los sentidos.	216
5.3.-Observando afectos corporales en el curso del trabajo de campo.	219
5.4.-El cuerpo en movimiento.	231
5.4.1.-Conocer como adaptación al medio.	233
6.-El cultivo del yacimiento.	245
6.1.-Las herramientas que usan los arqueólogos.	246
6.1.1.- Arqueología y construcción en España.	253

6.2.-Las herramientas en Japón.	259
6.2.1.-La arqueología en las islas japonesas.	261
6.2.1.1.-La “semi-arqueología” japonesa.	262
6.2.1.2.-La arqueología nacionalista.	263
6.2.1.3.-La arqueología de posguerra.	265
6.2.1.4.-La arqueología japonesa actual.	268
6.2.2.-Las particularidades del pensamiento japonés.	273
6.2.2.1.-Agricultura, cultivo del arroz y la Casa imperial japonesa.	277
6.2.2.2.-La idea de la Naturaleza como ilimitada y participativa.	283
6.2.2.3.-El privilegio de la sombra sobre la luz.	286
6.3.-La metáfora del cultivo del yacimiento.	290
6.3.1.-Cultivo en relación con el carácter orgánico del yacimiento.	293
6.3.2.-Cultivo en relación con las herramientas arqueológicas.	302
7.-Un modelo creativo para la práctica arqueológica.	310
7.1.-La creatividad hegemónica.	312
7.1.1.-La localización del origen de la creatividad.	314
7.1.2.-La creatividad como novedad.	317
7.2.-La creatividad del hacer.	319
7.2.1.-La materia en el proceso creativo.	324
7.2.2.-La improvisación como creatividad.	328
7.3.-La creatividad en la práctica arqueológica: tradición y cultivo.	332
7.3.1.-Un ejemplo de modelo creativo: el jardín japonés.	333
7.3.2.-Un modelo creativo de la excavación.	339
7.3.2.1.-La evocación de las convenciones.	345
7.3.2.2.-El aprendizaje del maestro al novato.	351
7.3.2.3.-El dibujo manual como elemento de la tradición particular del yac.	356
7.3.2.4.-Cuando chocan dos tipos de expectativas y formas de hacer.	361
8.- Conclusiones.	371
9.-Bibliografía.	397

i-Resumen.

Creatividad y Arqueología: una etnografía de la práctica arqueológica.

La creatividad hoy en día es un rasgo altamente valorado por su potencial para la resolución de problemas, la producción de nuevos bienes, y el desarrollo tecnológico. Pero cuando se suele hablar de creatividad en arqueología, sucede que enseguida se habla sobre arte. Esto ha derivado en una confusión entre creatividad y arte, que ha impedido observar la primera en el trabajo de campo. Se ha supuesto que una práctica tecno-científica no podría ser creativa más que incorporando elementos estéticos en momentos puntuales, y tampoco los ejercicios interdisciplinarios de arte y ciencia han estudiado el fenómeno creativo en sí. La creatividad en arqueología ha quedado además circunscrita a la creación del informe arqueológico o de los documentos de registro, vistos como la materialización de diversos momentos del yacimiento, ahora abstractos, que puestos en conjunto se estudian en retrospectiva, una vez que la excavación ha terminado.

En esta tesis se busca identificar qué tipo de creatividad es inherente al trabajo de campo, sus características, y qué papel juega en la creación del conocimiento arqueológico. Para estudiar esto, se hace necesario un enfoque metodológico basado en la etnografía de la práctica arqueológica, para ver empíricamente cómo los arqueólogos trabajan. Haciendo un repaso general por la temática y sus principales tendencias, se ubica el enfoque metodológico de esta tesis en un tipo de etnografía que tiene en cuenta los aspectos ecológicos, corporales y sensoriales, entre otros, del trabajo de campo, en el cual los arqueólogos entremezclan percepción y recuerdo – cuerpo y mente - de forma simultánea. A través de un ejercicio comparativo en tres etnografías realizadas en yacimientos excavados por arqueólogos españoles (en Almería, España), japoneses (en Shiga, Japón) y por un equipo mixto europeo-japonés (en Okayama, Japón), se han logrado observar eventos y acciones comunes y otros diferentes, a partir de los cuales definir un modelo creativo de la práctica arqueológica, lejos de la definición hegemónica de la creatividad como producción de ideas y artefactos nunca antes vistos.

Estos eventos son, en primer lugar, el estudio de los estratos a partir de la generación y mantenimiento de superficies en el sondeo, cosa que involucra actividades de excavación y registro sin distinción temporal, con dimensión corporal y sensorial, y en las que fundamentalmente se trabaja realizando un “andamio” de acciones improvisadas. En segundo lugar, esto llevó a considerar la circulación de la tierra y el agua, y su relación con el cuerpo de los arqueólogos. El yacimiento aparece como un “sistema circulatorio” de sólidos y fluidos, un flujo de fuerzas cambiantes del que los arqueólogos

forman parte activa. Esto, unido a las herramientas que usan los arqueólogos en el sur de Europa y en Japón, en las que se apreciaba una relación con la albañilería y jardinería respectivamente, condujo a explorar la metáfora del “cultivo” del yacimiento. Con ésta pudimos ver que el conocimiento arqueológico es como un organismo con ramificaciones que conectan subsuelo y atmósfera, espacios, prácticas, cuerpos, y fenómenos.

Con todo ello, exploramos un modelo creativo presente en el jardín japonés y aplicable a otras actividades humanas tales como la albañilería y la arqueología. Este modelo se basa en la correspondencia con la tradición, la copia y la improvisación, tratando de que lo que se haga evoque o sugiera algo que está ausente. En el yacimiento se suelen establecer expectativas y convenciones que conforman una guía de la atención, una tradición particular de ese yacimiento, que los arqueólogos van evocando. En el momento en que lo hacen el trabajo se considera “bien hecho”. Por todo lo anterior, no hay un momento en que se pueda separar proceso y resultado, siendo que el proceso creativo, como los organismos, materiales y fenómenos, se extiende temporalmente sin fin.

Todo ello se sitúa en contraste con sesgos del pensamiento moderno occidental tales como el ocularcentrismo, el perspectivismo y el hilemorfismo, que se critican extensamente, así como con el concepto hegemónico de la creatividad basado en la novedad entre otras cosas. Al mismo tiempo, permite proponer una alternativa de creatividad basada en lo ecológico, donde se reintroduce lo cotidiano y la improvisación en correspondencia con la tradición. De vuelta a la arqueología, esto permite observar que no hay distinción entre dualismos del pensamiento moderno tales como teoría y práctica, materiales y humanos, novedad y tradición, o sólido y fluido. Esto permite afrontar con otra perspectiva fenómenos contemporáneos cuya materialidad está relacionada con el devenir de las cosas. Así como considerar a la arqueología una disciplina cercana a otras tales como el tejido, la pintura, la albañilería o la jardinería, y no sólo tecno-ciencias y humanidades, lo cual abre nuevos caminos para repensar la formación de los futuros arqueólogos y el papel de la arqueología como una ciencia relevante y útil en el mundo contemporáneo.

Abstract.

Creativity and Archaeology: An Ethnography of the Archaeological Practice.

Creativity today is a highly valued skill due to its potential for problem-solving, the production of new goods, and the high-tech development. But when people talk about creativity in archaeology, immediately they talk about art. This has led to a confusion between creativity and art, which has prevented to study creativity in fieldwork. It has been assumed that a techno-scientific practice could only be creative by incorporating aesthetic elements at specific moments - even interdisciplinary exercises of art-science have not studied the creative phenomenon itself. Creativity in archaeology has also been circumscribed to the creation of the archaeological report or textual, visual records, seen as the materialization of various moments of the site, now abstract, studied together retrospectively, once the excavation has finished.

This work seeks to identify what kind of creativity is inherent to fieldwork, its characteristics, and what role it plays in the creation of archaeological knowledge. To study this, it is necessary a methodological approach based on the ethnography of archaeological practice, to see empirically how archaeologists works. After a general review of the subject and its main proposals, the methodological approach of this thesis is located around a kind of ethnography that takes into account ecological, bodily and sensorial aspects, among others, of fieldwork, in which the archaeologists intermingle perception and memory - body and mind - simultaneously. Through a comparative exercise with three ethnographies carried out in sites excavated by Spanish archaeologists (in Almería, Spain), Japanese ones (in Shiga, Japan) and by a mixed European-Japanese team (in Okayama, Japan), different and common events and actions have been observed, from which to define a creative model of archaeological practice, proposing an alternative far away the hegemonic definition of creativity as the production of ideas and artifacts never seen before.

These events are, in the first place, the study of the soil from the generation and maintenance of surfaces in the trench, which involves excavation and record activities - without temporal distinction - and bodily and sensorial dimensions, working through an “scaffold” of improvised actions. Second, this led to consideration of the circulation of soil and water, and their relationship to the body of archaeologists. The site appears as a “circulatory system” of solids and fluids, a flux of constantly changing forces of which archaeologists are an active part. Together with the tools used by archaeologists in southern Europe and Japan, in which there is a relationship with masonry and gardening respectively, this led to the exploration of the metaphor of the “cultivation” of the site.

With this we could see that archaeological knowledge is like a living organism with branches that connect subsoil and atmosphere, spaces, practices, bodies, and phenomena.

With all this, then we explore a creative model present in the Japanese garden, applicable to other human activities such as masonry and archaeology. This model is based on copying and improvisation, based on evoking what is absent. In the case of the archaeological site, there are established expectations and conventions guiding attention, that make up the particular tradition of that site, which archaeologists have to evoke with their work. By the time they do the job is considered “well done”. Therefore, there is no single moment when process and result can be separated, since the creative process, like organisms, materials and environmental phenomena, extends temporarily without end.

All of this stands in contrast to biases of modern Western thought such as ocularcentrism, perspectivism, and hylemorphism, which are widely criticized here, as well as the novelty-based, hegemonic concept of creativity. At the same time, it allows to propose an alternative, ecological becoming-based concept of creativity where the everyday practices and improvisation in correspondence with tradition are reintroduced. Back in archaeology, this allows us to observe that there is no distinction between dualisms of modern thought such as theory and practice, material and human, novelty and tradition, or solid and fluid. This allows us to face contemporary phenomena whose materiality is related to the becoming of things. As well as considering archaeology as a discipline close to others such as weaving, painting, masonry or gardening, and not only technosciences and humanities, which opens new ways to rethink the training of future archaeologists and the role of archaeology as a relevant and useful science in the contemporary world.

1.-Introducción.

Esta tesis comenzó queriendo hablar sobre arte y arqueología, quizá para investigar si el arte es una especie de arqueología o si la arqueología es una actividad artística. Sin embargo, pronto encontré una idea mucho más atractiva: la creatividad, uno de los fenómenos humanos más valorados en el mundo contemporáneo.

A través del estudio etnográfico del trabajo de campo arqueológico, en esta tesis se busca definir cómo es la creatividad en la práctica arqueológica, cuál es su papel en la organización del trabajo de campo donde surge el conocimiento arqueológico, así como su reconocimiento en general para poder reformar y mejorar los métodos y enfoques con los que se interpreta el pasado.

Esto se ha basado en la etnografía de tres yacimientos arqueológicos en España y Japón, que se ha hecho siguiendo un enfoque etnográfico muy particular que tiene en cuenta aspectos sensoriales y ecológicos y no solamente el lenguaje abstracto. Bajando del dominio de lo conceptual y centrándonos en la práctica, por ejemplo viendo cómo el lenguaje también se expresa y se aprende con los gestos en movimiento, se ha visto que una de las interpretaciones más comunes del trabajo de campo, aquella que dice que hay un trabajo físico de excavación separado de otro intelectual de interpretación y registro, no refleja en realidad la compleja naturaleza del trabajo que se hace en las excavaciones, donde ambas fases ocurren sin distinción, de forma simultánea, retroalimentándose.

Buena parte del conocimiento que surge en la excavación lo hace en procesos de adaptación, que los arqueólogos tienen que hacer para lidiar con los fenómenos ambientales mientras trabajan. Esto ocurre en actividades básicas como la generación de superficies, la cual se basa en la exposición de la tierra de los estratos y su limpieza para el registro. Estas superficies, que constituyen la base de la documentación y en cierta medida de la interpretación de eventos del pasado rastreables en ellas, realmente tampoco se encuentran ahí de una forma estable, pues las propiedades de su tierra van cambiando con los fenómenos ambientales del subsuelo y de la atmósfera, por ejemplo con la lluvia y el sol.

Mientras los arqueólogos exponen las superficies, empiezan a formar parte de una circulación compleja, que se aprecia en las transformaciones que sufren elementos sólidos y fluidos tales como la tierra y el agua, que se entremezclan entrando y saliendo del suelo a la atmósfera y viceversa. Además, éstos condicionan todo tipo acciones cotidianas, así como la configuración de los espacios dentro del yacimiento, donde surgen caminos de tránsito y espacios de descanso adicionales al sondeo

principal. Esto sugiere una comprensión del yacimiento como un “sistema circulatorio” con arterias (caminos), pulmones (zonas de descanso) y corazón (el sondeo).

Junto al hecho de que la actividad arqueológica consiste en cierta medida en la apertura de zanjas en la tierra, a partir de las cuales *crece* el conocimiento durante la campaña, esta imagen del sistema circulatorio nos lleva a una imagen de lo orgánico, una metáfora de la excavación como “cultivo”. Ésta coexiste con otras metáforas conocidas, en relación con la arquitectura y la albañilería, como la de la “construcción” del conocimiento.

En lugar de pensar que el conocimiento es construido hacia arriba, como un edificio, o encontrado abajo enterrado, como un fósil inmutable, propondremos la idea de que es cultivado, dejado crecer como un árbol que hunde sus raíces en la tierra del pasado, pero que también se introduce en el espacio atmosférico del presente, y que depende de todos los fenómenos circulatorios que ocurren en el yacimiento. Este conocimiento tiene ramificaciones y enmarañamientos de acciones, conceptos, materiales, organismos, sensaciones y fenómenos que hacen imposible separar el trabajo de campo en fases cerradas del tipo excavación-registro. Además, esta metáfora se apoya en el hecho de que algunas herramientas arqueológicas tienen su uso y origen en relación con aspectos de lo agrícola.

A partir de esta imagen, se observará cómo la organización de la excavación guarda similitud con una tradición creativa basada en el trabajo manual, en correspondencia con la tradición y el seguimiento de los maestros. Una creatividad que no surge en el vacío del cerebro, sino en el proceso de ir haciendo cosas, como hacen los artesanos. De forma análoga, los arqueólogos, siempre dependientes del medio físico mientras excavan y registran, también comparten con los artesanos esta creatividad improvisada *del hacer*. Con todo ello llegaremos a la definición de un modelo creativo inherente y propio de la práctica arqueológica.

A menudo el informe arqueológico o la reconstrucción del yacimiento se consideran como el resultado “acabado” y “novedoso” de la labor científica intelectual (y no física) de la excavación. Esta forma de entender el proceso arqueológico es congruente con una creatividad, hegemónica, basada en el valor de la novedad, la unicidad y la originalidad, más propia de la producción de nuevos bienes de consumo que de las particularidades del trabajo de campo.

En contraste con esta creatividad basada en la proyección de ideas mentales sobre la materia, evaluadas en referencia a otras ideas más antiguas desde el presente, en retrospectiva, aquí hablamos de una creatividad basada en la improvisación, que no tiene un “resultado-finalizado” como tal que

implique el cierre de las actividades creativas. El proceso no tiene un final concreto porque todos los elementos que intervienen en él están transformándose continuamente, y no hay un momento en que podamos considerar que están “quietos” y “acabados”. Por tanto, estos resultados nunca podrían llegar a ser igual a una imagen mental preconcebida, ni tampoco homologables a una representación en forma de instantánea. Frente a valores como unicidad y novedad, veremos cómo esta creatividad depende de factores corporales y ambientales que nunca son iguales, y que sin embargo se han explorado muy poco en el contexto de la arqueología.

Por supuesto, ya se puede notar que esta creatividad no es aquella que podemos ver en la producción artística contemporánea, que es la que usualmente se ha utilizado en arqueología a un nivel estético para divulgar mejor, y a un nivel un poco más conceptual para dotar a la interpretación de una mayor “creatividad”. Al contrario, la creatividad *del habitar* que hemos observado en las excavaciones arqueológicas no tiene que ver con el arte, las representaciones y el lenguaje abstracto, y es por ello que ésta aparece como un primer paso para redefinir una creatividad humana en general, situada en la vida cotidiana y en la improvisación, alejada de las lógicas de consumo y la producción novedosa.

Durante mucho tiempo, los principales años de mi formación como arqueólogo novato, veía la arqueología como algo muy parecido a una disciplina histórica basada en hechos aislados que ilustramos con la excavación. No parecía ser algo donde alguien creativo pudiese desplegar todo su potencial. El trabajo duro, la estética y la actitud de los arqueólogos siempre me sugirieron que el trabajo de campo, por sí solo, no demandaba demasiada formación teórica (y esto posiblemente es lo que piensan muchos arqueólogos también).

Dándole vueltas y tratando de dedicarme a algo que me permitiera ir más allá del mero trabajo mecánico de campo, a lo largo de los años he ido explorando diversas temáticas. Comencé con mi trabajo de fin de Grado hablando sobre arqueología de la muerte y el registro prehistórico funerario, no sin antes pasar meses pensando si continuar con mi anterior tema principal, la arqueología medieval, sobre la cual había estado profundizando durante los dos últimos años de la carrera de Historia. Pero... una vez que exploré ambas, me di cuenta de que necesitaba *algo más*.

Así, durante mis estudios de máster comencé a interesarme por otras arqueologías, entre ellas la japonesa. Este interés me permitió hacer una breve estancia en Japón, en 2014, para aprender arqueología allí, principalmente interesado en las arqueologías pública y crítica. Como no hablaba japonés pero ya había explorado algunos temas (aprovechando los trabajos que debía hacer para aprobar las asignaturas del máster), decidí dedicar mi trabajo fin de máster a hablar sobre arqueología

pública, desarrollando algo que denominé “arqueología audiovisual”, que era una especie de antropología visual aplicada a arqueología con la que, pensaba, se podrían hacer auditorías creativas del trabajo de campo, y al mismo tiempo usar material filmado para la divulgación. Reconozco que conseguí sacarlo adelante con mucho esfuerzo y no tuvo demasiado éxito. Pero este trabajo me sirvió de experimento para mezclar teoría arqueológica, antropología visual, creación cinematográfica y sociología al mismo tiempo. Fue, por así decir, un precedente de lo que devendría mi carrera en los siguientes años.

Aunque fuese colateralmente, ello me condujo hacia el mundo del arte. Siempre he compaginado el mundo académico con la pintura y los vídeos, así que, en una época de incertidumbre, pensé que sería buena idea hablar de arqueología a través del arte. Lo que no sabía era *cómo*. Comencé realizando experimentos muy diversos. Creo que lo más recordado y relevante fueron las excavaciones simuladas, que básicamente consistían en la creación de un yacimiento arqueológico falso. Excavábamos un gran agujero, destrozábamos y recreábamos diversos tipos de objetos y materiales, los poníamos ahí, y luego enterrábamos el yacimiento. Tras unas semanas comenzaba su excavación, que normalmente se llevaba a cabo con talleres de arqueología para niños.

Este tipo de actividades no solamente tenían repercusión en materia de divulgación y enseñanza de la arqueología. También implicaban todo un trabajo de investigación antropológico e histórico, además de creación artística y despliegue de técnicas de albañilería. Y por supuesto, requerían un enfoque particular hacia conceptos como “patrimonio” y “materialidad” del mundo contemporáneo.

Estas actividades me permitieron asistir habitualmente a congresos nacionales e internacionales, hablando de diversos temas sobre divulgación, arqueología y educación, teoría arqueológica, y, cómo no, arte. Porque después de todo, la creación del yacimiento simulado podía considerarse una *performance* artística. Sin duda, esta actividad era muy eficaz desde el punto de vista académico. Barata, sencilla, con muchas cosas que decir y, además, solvente económicamente. Pero, de nuevo, llegó un punto en que resultó insuficiente para mí.

Las excavaciones simuladas me permitieron adquirir experiencia, lo que me llevó a su vez a crear y dirigir mi propio proyecto arqueológico, Monte Miravete. Éste tenía como objeto de estudio un gran yacimiento minero del siglo XIX, con más de cien sitios entre caleras y minas. Gracias a este proyecto comencé a realizar etnografía de la práctica arqueológica. En ese caso, no solamente lo hice inspirado por los trabajos clásicos que venían en relación con la arqueología pública, el discurso político en arqueología, etc., sino también en los de foto-etnografía, una modalidad que mezcla creación artística

con análisis etnográfico. Como es natural, en este proyecto pude conjugar todas las temáticas con las que había ido trabajando hasta entonces.

De esta manera cuando comencé el doctorado ya había leído sobre distintos enfoques teóricos, y tenía un camino a recorrer donde tal vez podía hacer arte como arqueología y arqueología como arte. En un primer momento pensaba en estudiar comparativamente arte y arqueología y ver qué cosas aportaban una a la otra.

Algo clave en este interés fue asistir a dos eventos. El primero, el congreso de la European Association of Archaeologists (EAA) en Glasgow en 2015, donde una fascinante comunicación/*performance*/poesía de Gavin McGregor me cambió por completo la idea que yo tenía sobre el potencial de la arqueología. Realmente, había una relación estrecha entre arte y arqueología, y, es más, se podía hacer una arqueología con un cierto carácter *poético* sin necesidad de recluirse en los requerimientos académicos o en los temas de investigación prefijados. El segundo evento que me marcó fue el World Archaeological Congress de 2016 (WAC-8) en Kioto, Japón, donde las relaciones entre artistas y arqueólogos tuvieron un papel destacado en la temática del congreso.

Pero junto a las lecturas y experiencias sobre este “arte-arqueología”, también comencé a adentrarme en la antropología. Pronto descubrí el trabajo de Tim Ingold, que me sirvió de entrada para iniciarme en unas nuevas coordenadas intelectuales. La forma de entender el arte de Ingold, en relación con otras disciplinas (entre ellas la arqueología), fue fundamental para empezar a identificar los sesgos e incongruencias de los trabajos de arte y arqueología que había tomado de referencia, y buscar algo más allá. Ahí encontré la idea de habitar creativamente el mundo.

Con estos mimbres comencé el doctorado, en 2016, tras más de un año buscando director para mi incipiente, y todavía abstracto, proyecto. Lo hice en la Universidad Complutense de Madrid, con Víctor M. Fernández de tutor y director, y Cristián Simonetti, de las Universidades de Aberdeen y Pontifica de Chile, como co-director.

El proceso de realización de la tesis fue planificado en tres fases, correspondientes a cada uno de los tres años del programa de doctorado, que al final se han convertido en cuatro años por las particularidades del trabajo de campo que he podido hacer y la gran cantidad de datos recolectados.

Durante el primer año (2016-17) lo que hice fue leer y leer sobre el marco teórico que más me interesaba para solventar algunos de los problemas que yo quería tratar con la tesis. Como es natural,

todas estas lecturas me sirvieron para concretar y situarme dentro de unas coordenadas mejor definidas. En el segundo año (2017-18) continué con esta labor, a la que se añadió la búsqueda y realización del trabajo de campo etnográfico. Visto en retrospectiva, estos trabajos iniciales implicaron el gesto equivocado de tratar de “encajar” los casos de estudio a la teoría previamente revisada. Sólo con el tiempo y como resultado de mi propia experiencia de campo, es que llegué a comprender la importancia de teorizar desde la observación empírica, la cual cambiaría mis hipótesis previas y la teoría en direcciones novedosas.

En el verano de 2018 di comienzo al estudio de campo, el cual involucró principalmente la realización de trabajo etnográfico en dos yacimientos arqueológicos donde me empleé como voluntario. Dicho trabajo consistió en realizar observación participante y entrevistas, junto con ir tomando notas de campo, vídeos y fotografías. En el tercer año (2018-19), planteaba escribir la tesis. Sin embargo, debido a las particularidades de los avances obtenidos y la dificultad de organizar la variedad de datos que disponía, necesité de ampliar un año más mi matrícula de doctorado. Esto permitió que en verano de 2019 pudiese extender el trabajo de campo, lo cual contribuyó aún más a redefinir y profundizar el argumento de la tesis. Ya en mi cuarto año (2019-20), empapado de la experiencia de campo, decidí escribir todo de cero, cosa se extendió a causa de la pandemia de la COVID19.

El barrido bibliográfico partió de las temáticas de la etnografía arqueológica, donde leí los trabajos fundamentales de Matt Edgeworth *Acts of discovery: An ethnography of archaeological practice* (2003) y *Ethnographies of archaeological practice: cultural encounters, material transformations* (2006) (ed.), además de los de Karin Knorr-Cetina (1981, 1983), Kent Flannery (1982), Joan Gero (1996), Yannis Hamilakis (2015 y 2016), Hamilakis y Anagnostopulos (2009), Hamilakis, Anagnostopulos e Ifantidis (2009), Hamilakis e Ifantidis (2016), Ian Hodder (2000), Lynn Meskell (2005), Michael Wilmore (2006), Stephanie Moser (2007), Quetzal Castañeda y Christopher Matthews (2008), o los de Cristián Simonetti (2013, 2014a, 2014b, 2018), entre otros.

Aparte de la etnografía arqueológica, que me sirvió para orientar más o menos la metodología de recolección de datos en el campo, definir el enfoque hacia los datos recogidos, así como a identificar lagunas y problemas que mi tesis pudiese resolver, investigué también sobre el tema principal que en un principio quería tratar: las relaciones entre arte, antropología y arqueología.

En esta temática comencé por el libro *Figuring It Out What Are We?: Where Do We Come From?: The Parallel Visions of Artists and Archaeologists* (2003) de Colin Renfrew, y continué por trabajos

de la misma temática como *Archaeology with Art* (2016) editado por Joana Valdez-Tullet y Helen Chittock, o el libro editado por Ian Russell y Andrew Cochrane *Art and archaeology: collaborations, conversations, criticisms* (2013), o el *Alternative art and anthropology: Global encounters* (2017), editado por Arn Schneider.

Además de los anteriores, el barrido incluyó los trabajos de Bender, Hamilton y Tilley (1997, 2001), Michael Shanks (1997, 2012), Pearson y Shanks (2001), Hamilakis, Pluciennik y Tarlow (2001), Christopher Witmore (2004, 2006), Doug Bailey (2005, 2013, 2018), Ruth Van Dyke (2006), Hamilakis, Anagnostopulos e Ifantidis (2009), Dragos Georghiu (2009), Harrison (2011), Ian Russell (2011), Thora Peturdsottir (2012), Hamilakis e Ifantidis (2016), y el reciente libro editado por Georghiu y Barth *Artistic Practices and Archaeological Research* (2019). Al respecto del arte, destacan los trabajos de Wladyslaw Tatarkiewicz *Historia de Seis Ideas* (1988), *Art and Agency* (1998) de Alfred Gell, así como el importante volumen *Downcast eyes* (2007) de Martin Jay donde se debate sobre el predominio del sentido de la vista en la tradición occidental.

Junto a etnografía y arte, la propia investigación me llevó a considerar los debates actuales del giro ontológico, los enfoques simétricos y los nuevos materialismos. En esa línea, leí trabajos de antropología y antropología de los sentidos. Partí del *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture* (2013) de Tim Ingold, un libro que puede considerarse la mecha que inició esta tesis al mostrarme un enfoque sensible y abierto para estudiar el mundo, entremezclando disciplinas diversas como arte y arqueología desde el punto de vista de sus prácticas. A partir de ahí se revisaron otros trabajos como algunos de Ingold (2001, 2007a, 2008, 2012), Bruno Latour (1993), Chris Gosden (1999, 2005), Julian Thomas (2001, 2006, 2012), Gavin Lucas (2001, 2004, 2012), Cornelius Holtorf (2002), Bjornar Olsen (2003, 2010), Alfredo González-Ruibal (2007), Michael Shanks (2007), Henare, Holbraad, y Wastell (2007), Webmoor y Witmore (2008), Hicks y Beaudry (2010), Andrew Jones (2012), Alberti, Jones y Pollard (2013), Ian Hodder (2013), y Christopher Witmore (2019).

También en esta línea se encuentran algunos trabajos sobre experiencia y movimiento que cuestionan las dicotomías entre cultura-naturaleza y mente-cuerpo, como los de Davidson y Noble (1993), André Leroi-Gourhan (1993), Lambros Malafouris (2004, 2014), Karen Barad (2003), Edward Hutchins (1995, 2010), Charles Goodwin (1994, 2000, 2002a, 2002b, 2006) y especialmente el trabajo de Alva Noë, *Action in Perception* (2004), así como el volumen seminal de Henri Bergson, *La Evolución Creadora* (1963). Alrededor de la antropología de los sentidos se revisaron los trabajos de Csordas (1990), Classen (1997), Goody (2002) y Gregg y Seigworth (2010) entre otros.

Todo este camino me llevó a considerar que lo que realmente buscaba no era el arte de la arqueología, ni una arqueología artística, sino algo diferente que podemos denominar “creatividad”, que se trata de un fenómeno que nos permite hallar soluciones a problemas dados, de formas heterogéneas y fuera de lo común, que no pueden resolverse con los modos de actuar y pensar convencionales. Sobre todo en nuestro día a día. Tiene que ver con las cosas que hacemos, con cómo actuamos, y no tanto con la comparación abstracta de objetos, representaciones e ideas ya creados. Por tanto, realicé un barrido de la revista *Creativity Research Journal* buscando distintas formas de comprender la creatividad desde el punto de vista de la tecnología, la innovación, la psicología, lo sociocultural, etc. Junto una decena de artículos de la revista, revisé trabajos como el de Margaret Boden *The creative mind* (2004), y el editado por Ingold y Hallam *Creativity and Cultural Improvisation* (2007).

Respecto al trabajo de campo, éste se realizó en los veranos de 2018 y 2019, una vez definido el objeto de interés principal de la tesis. Para ello, definí algunos puntos de interés tales como procedimientos y herramientas del trabajo de campo, actividades donde se tuviese que improvisar respecto a la metodología “normal”, los movimientos por los distintos espacios del yacimiento, las conversaciones y el uso de términos lingüísticos, los procesos de adecuación y transformación del yacimiento, etc. El principal criterio de búsqueda fue intentar ir a excavaciones en contextos enmarcados por distintas tradiciones creativas. Este proceso consistió en la toma de contacto con informantes y responsables de excavaciones arqueológicas vía e-mail.

Entre todos los posibles candidatos, se optó por los más convenientes en términos de: 1) duración y tipo de los trabajos, priorizando las campañas de al menos una semana de duración y donde tuviera lugar una excavación normal (no una cata puntual o una prospección) con más de diez participantes; 2) costes económicos, buscando alojamiento y manutención gratuitos; y 3) facilidades para realizar la etnografía, con la participación en actividades relevantes, la convivencia cotidiana con el equipo, y la posibilidad de compatibilizar el trabajo de voluntario con la toma de notas y fotos.

Una vez en el campo, en España y Japón, se fueron observando y registrando aspectos interesantes, tales como la forma de interpretar los estratos, la generación de superficies para registrar, el movimiento de la tierra y el agua, el uso de las distintas herramientas, el tránsito por determinados espacios, las sensaciones de los arqueólogos en los momentos de trabajo y descanso, etc.

Y por último se comenzó la escritura de la primera versión de la tesis, que constó de dos fases. En un primer momento se desarrollaron los capítulos de etnografía arqueológica, arte y arqueología, y creatividad. Pero luego, por separado, en esta primera versión se exponía el análisis de los casos de

estudio, partiendo de la información descriptiva de los diarios. Todo se cerraba con un último capítulo donde ambas partes, teórica y práctica, se “mezclaban”. Esto no funcionó, pues no fue correcto tratar de encajar o ejemplificar la teoría utilizando los casos de estudio.

Sólo gracias al trabajo de campo de 2019, pude construir un índice argumental en torno a una sola idea vista desde diferentes ángulos. El hecho de partir de las observaciones - dejar que los datos etnográficos “hablasen” -, y teorizar a partir de ellas, y no al contrario, fue el cambio metodológico que hizo despegar este trabajo.

En verano de 2019 estaba trabajando en un yacimiento en Japón, excavado por europeos y japoneses. Mientras trabajaba ahí, de repente dejé de lado la filosofía y simplemente decidí dejarme llevar y comenzar a observar cosas cotidianas, elementos que podían pasar por anecdóticos, que sin embargo me sugerían ciertas imágenes que no tienen que ver explícitamente con la disciplina arqueológica como tal, como la del cultivo o la del sistema circulatorio. De alguna forma, traté de ser sensible a cosas en cierto punto inefables. Dejando atrás la necesidad de citar y refrendar mi argumento con el trabajo de otros y al proponer ideas surgidas de mi propia investigación, fue como poco a poco el problema fue desbloqueándose.

Parte de este proceso de filosofía empírica se produjo correlativamente al desarrollo de una sensación de extrañamiento. No hay que olvidar que comparto profesión con los sujetos de mis observaciones. Esto fue positivo a la hora de entrar en el campo, pues me era conocido y para los arqueólogos era uno de ellos, y además, podía prever qué elementos del trabajo de campo serían más interesantes para la investigación.

Pero también me exigió abstraerme constantemente de mis propios prejuicios y opiniones como arqueólogo, lo que me llevó a actuar como un voluntario lego preguntándose por cada decisión y acción en las excavaciones. Descargar de mis propios sesgos las observaciones fue un reto que progresivamente fui consiguiendo en la labor empírica de etnografía, y finalmente condujo a separarme todo lo posible de la disciplina arqueológica a la hora de pensar el argumento central de la tesis. De ahí que este trabajo tenga varios puntos de vista no necesariamente relacionados con la interpretación del pasado o los métodos ya tratados por otras etnografías. El desarrollo del extrañamiento para con mi propia profesión explica que en gran medida opte por focalizar en aspectos cotidianos y poco tratados en otras etnografías de la práctica arqueológica, pues son cosas que suelen pasar desapercibidas. Al contar ya con extensas etnografías analizando acciones generales como

excavación y registro, y al yo mismo buscar cosas que me pasasen por alto, necesité de una actitud creativa, crítica y contestataria para llevar a cabo esta investigación.

Si los yacimientos objeto de análisis en esta tesis se sitúan en España y Japón no se debe a que se quieran desarrollar generalizaciones enfrentadas de las arqueologías europea y oriental. De hecho, este es un ejercicio comparativo que ha permitido señalar algunas de las diferencias que hay entre la arqueología japonesa y la europea, para ver qué constituye la práctica arqueológica y su vínculo con la creatividad en un sentido amplio. Mi interés era que el ejercicio de observación me mostrase elementos comunes a toda arqueología, pero a la vez poder ver otros que divergen de ellos. Realizar una de las etnografías en España se debe a que soy español y me he formado aquí. Esta es una arqueología europea occidental que conozco bien, y de cuya lengua soy hablante nativo, pero de la cual no hay muchas etnografías arqueológicas en comparación con otros contextos como el anglosajón.

La decisión de ir a Japón, y no a otro sitio, no fue totalmente arbitraria. Quería que el ejercicio comparativo fuese más allá, precisamente en la labor de intentar hacer extraño lo familiar, así como familiar lo extraño, consideré que japoneses y europeos comparten en la excavación diversas convenciones y técnicas comunes a toda arqueología, pero aún desarrollando la excavación de una forma muy similar, poseen unas particularidades y diferencias que trastocan todo el proceso – por ejemplo el uso de herramientas particulares –, que nos permiten reflexionar de vuelta sobre lo que hacemos, cómo lo hacemos, y qué obtenemos de hacer las cosas así. Una reflexión observando elementos visibles parcialmente en Japón, que en España eran totalmente invisibles, y viceversa, permitía “tirar del hilo” y encontrar cosas desconocidas, que están ahí pero que se pasan por alto (o no) en unas y otras excavaciones.

Particularidades que motivaron ir a Japón son cosas tales como una ordenación distinta del tiempo producto de la tardía introducción de la estratigrafía y el peso de la tradición premoderna, el uso de herramientas diferentes provenientes de la jardinería y no de la albañilería, o el privilegio de la secuencia estratigráfica del perfil sobre la de los estratos superficiales. A estas y otras particularidades, se sumaban a otros elementos, los cuales de entrada representaban diferencias culturales generales, tales como una concepción de la naturaleza distinta, donde los procesos de degradación se aceptan como normales, o especialmente una idea de creatividad como copia de la tradición, muy diferente de la creatividad hegemónica, así como el valor dado a los procesos manuales.

En lo concreto, los casos de estudio surgieron de decisiones coyunturales y de acuerdo al propio carácter ocasional de las campañas arqueológicas, lo que guarda relación con los tres principales obstáculos que he tenido para realizar esta tesis.

En primer lugar, hubo (hay) un obstáculo económico. Esta tesis se ha realizado sin financiación, lo que ha conllevado un grandísimo esfuerzo. Los costes de investigación han tenido que ser sufragados por vías alternativas, no muy comunes entre doctorandos. Esto ha limitado la capacidad de concentrar esfuerzos en la investigación, así como de seleccionar el trabajo de campo, adquirir bibliografía y asistir a congresos y eventos. Si a pesar de ello pude ir a Japón fue gracias a que los costes eran parcialmente gratuitos (cubriendo el resto con una pequeña cantidad ahorrada para tal fin), lo que lo convertía en una gran oportunidad que muy pocos doctorandos llegan a tener. También por este obstáculo decidí seleccionar una excavación en Almería para la etnografía en España, al estar cerca de mi lugar residencia, Murcia.

En segundo lugar, se encontró un obstáculo lingüístico. Debido a las particularidades del tema de estudio, desde un comienzo se observó que no existía información editada o traducida en español. Así, la investigación tuvo que centrarse en lecturas en inglés, que generaron ciertos problemas con términos de difícil traducción literal tales como *enaction*, *engagement* o *thinging*. El principal problema con ello tuvo que ver con la adquisición de la información, puesto que la mayoría de las referencias no circulaban en España. Tuve que acudir a recursos online o a la compra por correo, lo que ralentizó el ritmo de investigación. A esto hay que añadir la situación de aislamiento académico, al no ser un tema que hoy en día tenga mucha presencia en España, y la imposibilidad de tener diálogos y debates de manera habitual con otros colegas.

Un tercer obstáculo ha sido en sí misma la realización de las etnografías. La búsqueda de los casos de estudio fue extraordinariamente dificultosa. Entre 2016 y 2017 los esfuerzos por identificar una excavación activa en Japón resultaron infructuosos debido a las suspicacias ante la presencia de un etnógrafo extranjero, las posibles trabas administrativas que imposibilitaban mi participación de forma “oficial”, o las barreras idiomáticas. En muchos casos el contacto inicial con los arqueólogos japoneses requería ir profundizando en una serie de “capas” burocráticas, requiriendo de la aprobación por parte de superiores jerárquicos para pasar de una a otra. Si en algún paso la respuesta era negativa, todo el proceso de negociación, fraguado durante semanas, se venía abajo. En mayo de 2018 la situación llegó a complicarse, pues apenas había tiempo para organizar el trabajo de campo y continuar la investigación.

Finalmente, contra todo pronóstico, se dió la oportunidad de participar en una excavación en Japón, en el yacimiento prehistórico de Susigawa (Maibara, Shiga). También opté por realizar otra etnografía en el yacimiento medieval de Mojácar la Vieja (Almería, España). Así, en julio de 2018 se hizo la etnografía en España durante 15 días, y en agosto la de Japón durante un mes. Aunque ya había suficiente material, sorprendentemente durante 2019 fui aceptado como arqueólogo en el proyecto *BeArchaeo* (un proyecto europeo, *Horizonte 2020*), llevado a cabo por varias instituciones italianas y la universidad japonesa de Okayama. El trabajo de campo en este yacimiento, el dolmen de Tobioticsuka (Okayama) en agosto y septiembre de 2019, permitió ver de primera mano el trabajo arqueológico europeo y japonés en un mismo yacimiento. Este hecho, producto de la suerte, permitió definir el argumento definitivo de la tesis y conectar todos los conceptos desperdigados hasta ese entonces.

1.1.-Algunas definiciones.

El origen de esta tesis surge de una cierta desilusión con algunas formas de hacer arqueología, tales como una arqueología centrada únicamente en la arqueometría, o en una arqueología vista como ciencia auxiliar con la única meta de confirmar o refutar hechos históricos dados de antemano. La arqueología también puede ambicionar intervenir en el presente y contribuir a solucionar los problemas actuales, pero esto conlleva mezclar distintos enfoques, algunos de ellos muy heterogéneos y *subjetivos*, que no siempre encajan bien con las formas de evaluación del conocimiento académico, centradas sobre todo en su medición *objetiva*.

Esto lleva a considerar una tensión entre experiencia y medición que existe en nuestro pensamiento occidental; la experiencia es algo que se considera subjetivo y separado de cualquier cosa objetiva. En el fondo de este trabajo está criticar esta tensión. La observación de las prácticas humanas nos enseña que no existe una distinción tan clara entre lo objetivo y lo subjetivo, o entre conocimiento mental y experiencia corporal, partiendo porque los extremos de este tipo de dualismos no son homogéneos sino que en realidad se constituyen mutuamente cuando nos movemos. Por ejemplo, mientras excavamos vamos percibiendo y recordando al mismo tiempo, teniendo que retener en la mente durante unos instantes aquello que acabamos de excavar, ya destruido, antes de continuar excavando. De la misma forma el registro se va modificando según va cambiando la evidencia. No hay un momento en que ambos, percepción y conceptualización, excavación y registro, estén separados.

Otros problemas que se afrontan en este trabajo son, en primer lugar, el enfoque erróneo hacia el arte y la arqueología que se suele hacer desde una óptica representacional y perspectivista, según la cual el mundo se sitúa exteriormente, como conjunto de características visibles y analizable objetivamente mirándolo en la distancia (tal como se hace con un cuadro en un museo). En segundo lugar, se busca relativizar el énfasis en la alta tecnología en el contexto particular de la arqueología, pero también en general, pues ha implicado que nuestra relación con el mundo se produzca siempre a través de herramientas tecnológicas, conduciendo así a un menor involucramiento del cuerpo en las acciones cotidianas, incentivando un privilegio de lo mental y lo abstracto sobre la experiencia vivida. En un tercer lugar, se tratará de señalar que la arqueología sirve para entender, en general, cómo las personas viven y habitan el mundo en su relación con las cosas materiales, siendo su particular creatividad una de sus aportaciones al mundo contemporáneo.

La arqueología normalmente se ha encontrado en diferentes corrientes de pensamiento, a raíz de sus relaciones con las disciplinas de humanidades así como ciencias sociales y naturales (de éstas últimas además ha obtenido numerosas técnicas de análisis). Esta mezcla ha hecho que los arqueólogos no solamente se encuentren en una tensión constante entre usar métodos de unas u otras disciplinas sino también que hayan aparecido formas muy distintas de hacer arqueología.

Este carácter ha convertido a la arqueología en una ciencia moderna. Un caso paradigmático es la adopción de la estratigrafía, que supuso un cambio respecto a cómo se entendía el tiempo (objetivándolo en cronologías accesibles de manera distante y aséptica), superando la forma de análisis de los restos del pasado como obras de arte sólo importantes por sus rasgos estilísticos o su unicidad (algo predominante aún en la arqueología, desde sus orígenes anticuarios).

Sin embargo, como señala Simonetti (2018) al respecto de la estratigrafía, uno de los problemas de la adopción de los métodos de las ciencias naturales en la arqueología fue el considerar el registro como algo paralizado y accesible objetivamente, reforzando así dicotomías provenientes de la filosofía. Entre éstas destaca especialmente la de experiencia frente a la medición del tiempo, y sus muchas variantes (duración-extensión de Bergson, tiempo-temporalidad de Heidegger, flujo-representación de Husserl, etc.). Estos dualismos han sobrevivido, desde antiguo, en el pensamiento moderno científico, y están en la base de un sesgo mentalista que privilegia la interpretación abstracta del mundo. Con éste se ha definido la realidad en función de lo que los humanos ven y piensan sobre ella, y está presente en nuestra manera de pensar y comprender la realidad. Esto es parte de lo que Ingold ha denominado como *modo de pensar cognitivista* (Ingold 2000).

Ciencia y tecnología, gracias a su capacidad de medición, han separado a la sociedad moderna de los ritmos naturales de vida, lo que ha hecho que los seres humanos se vean a sí mismos como “fuera” del mundo, privilegiando por tanto la faceta de abstracción conceptual sobre la experiencia perceptual (Simonetti 2018: 6), o la mente sobre la materia, la cultura sobre la naturaleza, la cognición sobre la experiencia... De esta forma los fenómenos de la vida se han comenzado a ver como creaciones sociales (creadas por los humanos). Esto corresponde también con la tensión clásica entre las metáforas de “descubrimiento” perceptual y “construcción” conceptual del conocimiento, dos formas de conocer que están en el corazón de innumerables debates epistemológicos en arqueología.

Esta situación parte en primer lugar por el uso de una serie de dicotomías del pensamiento occidental moderno - presente desde la Ilustración -, que entiende el mundo como una exterioridad inmutable, quieta, analizable por la razón. Así, cosas fluidas como el tiempo han pasado a conceptualizarse secuencialmente como una serie de puntos fijos que se animan a posteriori cuando los miramos en conjunto. Los periodos de la Historia, por ejemplo, se ven como puntos estancos y auto-contenidos, trazados en una línea llamada cronología. De alguna forma, el ser humano considera como ontológica su comprensión mental de los fenómenos aún cuando es, sin embargo, dependiente de las categorías de análisis que se usan en cada época. El mundo acaba por comprenderse desde las representaciones que se hacen de éste, olvidando su movimiento “orgánico”, sus procesos de tomar-forma.

Esto también conlleva la separación entre pensar y percibir, que está en el origen de la tensión clásica entre objetivismo y subjetivismo. Así, por ejemplo, se considera que uno aprende asimilando información en su mente, mientras que la función del cuerpo se reduce a la de aplicar proyectos mentales en lo material. Por ejemplo esto sucede en el caso del arte, donde una escultura se considera la idea del artista solidificada en la materia inerte, dejando en la oscuridad el proceso práctico que la ha dado lugar.

Esto es lo que se conoce como doctrina del *hilemorfismo*. El hilemorfismo corresponde a una doctrina fundacional en el pensamiento occidental, según la cual se aplican diseños mentales a la materia inerte, que adopta la forma de los primeros con independencia de las propiedades de lo último. Ésta ha seguido sobreviviendo en el pensamiento en general y en el arqueológico.

El reconocimiento de que lo material también actúa, modificando los proyectos, comportamientos e ideas humanas (tanto como de al revés) se ha considerado una forma de desmontar esta doctrina. Por ejemplo, enfoques materialistas tales como los de Bruno Latour (ej. 1993), o en general los simétricos en arqueología, propusieron que los materiales también tienen *agencia*, capacidad de acción. Sin

embargo, estos enfoques han hecho un ejercicio de transposición que lleva a definir esta agencia material en función de las características de la agencia humana. De esta forma las cosas actúan, nos afectan, porque se comprenden como si tuviesen un comportamiento humano, y no por sí mismas.

Para criticar esto e intentar comprender mejor cómo humanos y materiales se afectan, Ingold (ej. 2013) propone el concepto de *correspondencia*: las cosas y los humanos están inmersos en un medio que comparten en común, con cuyas fuerzas lidian al relacionarse. Es decir, materia y humanos no se relacionan sólo entre sí como si no existiesen otras cosas o como si ambos fuesen dominios homogéneos e inmutables, sino que su relación depende de la contraposición de fuerzas que ocurre en un medio ecológico concreto, una ecología de fuerzas, donde hay fenómenos ambientales y transformaciones continuas de organismos y cosas que afectan a lo que hacemos. Esta introducción del componente orgánico es sumamente importante, pues es un tipo de creatividad inherente a los seres que crecen.

Otro sesgo del pensamiento occidental ha sido el denominado *ocularcentrismo* o predominio del sentido de la vista, característica del sensorio occidental por la cual la experiencia del resto de sentidos se ha definido y entendido en referencia al de la vista. Esto está presente en la forma en la que el mundo se considera, por parte de la ciencia moderna, como una exterioridad inspeccionable con la mirada interior, en la mente. Aquello objetivo es sobre todo lo que se puede representar, dividir y estudiar con los ojos, y no tanto lo que experimentamos con el resto de los sentidos y emociones.

Como hemos sugerido, la creatividad que se da en el *proceso* de hacer, sentir y pensar de forma simultánea, mientras nos adaptamos a la ecología de fuerzas del medio en que estamos, no tiene mucho que ver con la proyección de ideas bellas, nuevas, originales y únicas a una materia inerte que apenas tiene nada que decir. Puede verse así una cierta diferencia entre una primera creatividad que se da en la práctica, y una segunda que sólo es posible analizar mirando hacia atrás el resultado “manufacturado” de su proceso creativo.

Este resultado se considera el final del proceso, dotando así a la creatividad un carácter puntuado que no refleja su naturaleza fluida. Es el caso del cuadro visto como el final del proceso de pintura físico, donde ideas surgidas de la mente del pintor acaban plasmándose en el lienzo; o el informe arqueológico como el final del proceso de excavación. Por el contrario, en la creatividad entendida como un proceso improvisado, creciente, práctico, no está tan clara la existencia de estas fases y fronteras, siendo que el cuadro sigue transformándose (la pintura se apaga, la tela del lienzo se abre

o se contrae, etc.), y que el informe arqueológico sirve para volver a debatir cuestiones que primeramente se debatieron en el campo, lo que puede derivar en cambios en siguientes informes.

Esta crítica a conceptos básicos de la arqueología se hace al calor de una actitud contestataria hacia la disciplina (ver Fernández 2006), que se plantea cuestionar el uso y las narrativas hegemónicas que están plagadas de los sesgos mentalistas que hemos expuesto.

Para ello se hace necesario adoptar una perspectiva muy particular: una antropología con la gente “dentro”, y no una que surja de la abstracción y la lectura de los filósofos. Así pues, es necesario ejercer una *filosofía empírica* (Ingold 1992: 696, Law y Mol 1998, Latour 1999, Simonetti 2018: 7). Tomando prestado este carácter, comparto la idea de que esta tesis trata “no solo de la metafísica de la física, sino también de la física de la metafísica” (Simonetti 2018: 13).

Por ejemplo, si pensamos en el proceso de pintado de un cuadro bajo esta perspectiva, podemos darnos cuenta enseguida que una parte fundamental del mismo es el ir jugando con el secado de los aceites, que cambia el tono de los colores. Si miramos al apartado material de un cuadro, más allá de lo puramente representativo, descubrimos que el cuadro es resultado de un conjunto de elementos de los cuales no podemos olvidar lo corporal: el acto de coger un pincel con los músculos del brazo y la mano, saber moverlo en combinación con el ojo, mover éste en sinergia con los músculos de la cabeza conforme se mira del modelo al lienzo y viceversa, mientras se equilibra la mano para que el trazo salga correctamente, etc. El pintor y el cuadro no son dos dominios separados (mente-materia). El cuadro es resultado de la atención y gestos del pintor. Es producto de su experiencia como de su conocimiento, incorporados en el gesto. Esta forma de entender el arte sólo puede comprenderse desde una perspectiva ecológica en la práctica misma. Al igual que el sondeo arqueológico.

La experiencia perceptual y la creación conceptual son, como vemos, co-emergentes con los movimientos del cuerpo. Este movimiento tiene un carácter irreversible. Mientras que las metáforas visuales fijan los conceptos en el tiempo, congelándolos y situándolos en el espacio (caso del reloj, una máquina que espacializa el flujo tiempo convirtiéndolo en instantes separados), hay otros fenómenos sensoriales tales como el sonido, que es un flujo irreversible que no vuelve. Para poder escuchar una canción no podemos dividir sus notas por separado, sino que tenemos que “sumarnos” a ella en su flujo. Siguiendo a Henri Bergson, tenemos que comprender su *duración*, que se encuentra fluyendo y no contenida en instantáneas en el espacio medible (Simonetti 2018: 7, Ingold 2000).

La *duración* de la que habla Bergson es una idea recurrente en este trabajo, pues refleja muy bien cómo las propiedades de los materiales son en cierta medida inefables y no se pueden capturar, pues nunca son de una única forma fija y estable. Las cosas materiales son sólidas y fluidas al mismo tiempo, encontrándose en un estado que no es totalmente líquido ni totalmente sólido. Esta comprensión del mundo como algo orgánico que crece y se mueve es clave en lo que Ingold llama *ontogénesis*, la transformación continua de organismos y materiales, un crecimiento orgánico imprevisible del mundo, un proceso de tomar-forma en función de la ecología de fuerzas del medio. La vida se ve como emergente en movimiento, en un presente incompleto que nunca termina de llegar.

Como señala Simonetti al hablar de la *fluidéz sólida*, los conceptos, el conocimiento, son parte de un proceso continuo de devenir, y no entidades mentales estáticas que median nuestra interpretación del mundo, y que pertenecen a una estructura de convenciones lingüísticas suspendida sobre la materia (Simonetti 2018: 12). La conceptualización, y por ende el conocimiento, surge de manera ecológicamente situada, en el despliegue de lo que podríamos denominar una *poética del habitar*, el acto de dar continuidad creativamente, a través del lenguaje, a la vida misma. Aquí es donde precisamente creo que se despliega la creatividad de la práctica arqueológica.

Por estas razones, en esta tesis se opta por volver la mirada a la práctica, donde hay procesos completamente humanos que se encuentran en multitud de acciones cotidianas. No es mucha la diferencia del pintor pintando y la del arqueólogo excavando desde el punto de vista práctico; sin embargo, a menudo se han tomado como totalmente distintos, pues sólo se ha evaluado el resultado final de sus labores. El ejercicio habitual de coger el trabajo del pintor para ampliar e iluminar el trabajo de los arqueólogos, es un ejercicio sólo posible si, desde un principio, se toman arte y arqueología como dos disciplinas independientes, cuyos trabajos son estéticamente distintos, pero en el fondo homologables. Este intercambio se hace sobre la base de compartir ya de inicio un mismo modo de pensar que, paradójicamente, hace imposible este intercambio en los términos heterogéneos en los que se quiere realizar. Este modo de pensar común del arte y la arqueología las hace indistinguibles, y contiene los sesgos que impiden estudiar la práctica en sí en la que descansa la emergencia del conocimiento.

Con esta crítica, se re-conceptualiza completamente la relación del arte con la creatividad (vistos a menudo como similares). Aquí nos quedaremos con la segunda por su importancia como fenómeno humano para comprender el trabajo de campo, y dejamos el primero por su carácter maleable y abstracto compartido, ya de inicio, con la disciplina arqueológica.

En este sentido, hacer etnografía resulta fundamental, pues dejamos de lado las relaciones abstractas y nos centramos en las labores de campo donde surgen la creatividad y el conocimiento. La comprensión de la creatividad se refleja en la forma en la que se excava, interpreta y registra, igual que otras tradiciones y conceptos que también se expresan con el cuerpo y no sólo se piensan con la cabeza. Así, optamos por hacer análogos creatividad y práctica arqueológica, y no seguir profundizando en las relaciones del arte y la arqueología como disciplina. Las primeras suceden en la vida y las segundas se separan de ella.

1.2.-Plan de la tesis.

Cada capítulo de este trabajo se ha planteado como una unidad independiente, por así decir, de forma que puedan leerse y entenderse por separado sin necesariamente tener conocimiento del resto. Por esa razón cada capítulo cuenta con su propia introducción y conclusiones. Sin embargo, lo ideal es que el lector pueda ir “encadenándolos”, siguiendo y ampliando el argumento principal a medida que avanza, descansando en los capítulos que preceden.

En el primer capítulo, numerado en el índice como 2, se comienzan explorando las relaciones de arte y arqueología, para ver cómo la creatividad tradicionalmente se ha asociado con el arte y cualquier intento por tratarla en el ámbito de la arqueología se ha visto relacionado con los sesgos mentalistas de los trabajos de arte y arqueología. Ambas disciplinas comparten una historia común de prácticas y conceptos que se han ido forjando a lo largo del tiempo, y un modo de pensar que afecta a cómo entendemos el mundo y producimos y adquirimos el conocimiento, presente tanto en las obras de arte como en el análisis de los objetos materiales que hace la arqueología.

Arte y arqueología se consideran hoy en día como dos disciplinas separadas, colaborando eventualmente para añadir elementos científicos a la obra de los artistas, así como proporcionando otros formatos de expresión para los arqueólogos. Estas colaboraciones han generado una serie de trabajos que han buscado definir una temática propia, híbrida, un “arte-arqueología”. Pero el caso de artistas - que realizan excavaciones arqueológicas, guiadas por la estética pero científicamente bien realizadas - y el de arqueólogos - que usan todo tipo de formatos artísticos para generar conocimiento - sugiere que hay más puntos en común de los que parecería en un primer momento. Esta indistinción entre las disciplinas de la arqueología y el arte guarda relación con un debate más amplio sobre la naturaleza de ambas disciplinas y de la interdisciplina en general.

El estudio de la creatividad en la práctica arqueológica tendrá como metodología principal la etnografía de varios grupos de arqueólogos en el trabajo de campo. Por eso, en el capítulo 3 expondremos brevemente la historia de la etnografía aplicada al estudio del trabajo de campo arqueológico, siendo esta a todas luces una suerte de interdisciplina entre antropología y arqueología.

Veremos cómo se fue desarrollando esta temática y su enfoque predominante, en relación a la “construcción” del conocimiento arqueológico, a la generación de identidades y roles, y al papel de la arqueología como elemento de discurso político para la sociedad en general. Veremos que dichos enfoques, en su privilegio por el discurso y las categorías mentales, no explican en sí como se produce el conocimiento con las acciones en la práctica.

En esta línea se encuentra el trabajo de Matt Edgeworth (2003), quién introduce el papel del cuerpo en un modelo explicativo de cómo surge el conocimiento en la excavación. Tratando de difuminar las fronteras entre antropología y arqueología, y evitando los dualismos (tales como mente y materia, naturaleza y cultura, etc.), Edgeworth considera que la práctica arqueológica consiste en dos fases encadenadas, “transacciones materiales” e “inscripciones culturales”, mediadas por el cuerpo del arqueólogo sujetando el paletín. Las capacidades perceptuales del arqueólogo sirven para poder transformar la materia en “bruto” en inscripciones “culturales”.

Luego expondremos el trabajo de Cristián Simonetti, que va un paso más allá de Edgeworth y propone que creación conceptual y experiencia perceptual suceden simultáneamente sin distinción temporal entre ellas. Este autor observa que cuando los arqueólogos excavan incorporan su memoria mientras perciben, mostrando empíricamente que lo mental y lo material devienen simultáneamente en el proceso mismo de *habitar* el yacimiento en movimiento, mientras los arqueólogos adaptan sus espacios de trabajo a través de la práctica.

Habiendo visto el enfoque etnográfico que seguiremos aquí, en el capítulo 4 comenzaremos viendo un caso de estudio en concreto surgido de la observación empírica, el de la generación de superficies en el yacimiento arqueológico. El trabajo etnográfico en un yacimiento español y en dos yacimientos japoneses (uno de ellos excavado por un equipo mixto europeo-japonés) sugiere que esta actividad articula en buena parte los esfuerzos de los excavadores, quiénes generan superficies que son las que luego se registran. Estos registros, una vez que el yacimiento haya sido destruido, permanecerán por siempre como el yacimiento “real”, porque se supone que han sido obtenidos por métodos válidos y

objetivos, y se sitúan fuera del tiempo de forma inmutable. Ahora bien, ¿cuál es la superficie real de un estrato? ¿de qué depende generarla y establecerla? Es más, ¿es siquiera posible mantenerla “quieta” para registrarla? ¿Es siquiera algo estable y fijo?

Partiendo de estas preguntas, si es posible articular la excavación arqueológica alrededor de la generación de superficies es porque se considera que éstas han sido encontradas tal cual ahí abajo, enterradas, pues son fragmentos del pasado conservados incorruptiblemente. La excavación y generación de superficies queda como un trabajo de escultura de la tierra que nunca es estudiado en sí mismo. Lo que en este capítulo propondremos es que en la generación de superficies ocurren dos cosas: por una parte, la imposibilidad ontológica de mantener, congelar o fijar una superficie “tal cual es”, pues al exponerse a la atmósfera sufren cambios de la misma manera que las cosas enterradas sufren los suyos debido a los fenómenos del subsuelo. Y por otra parte, que no hay una superficie “del pasado”, ni lo que se registra es algo “antiguo”. De hecho, es todo lo contrario: es emergente todo el tiempo, se crea como nuevo todo el tiempo.

Esta idea se toma de Tim Ingold, que éste usa para reconocer la compleja ecología de fuerzas del mundo en los enfoques simétricos del giro ontológico y los nuevos materialismos posthumanistas. Alejándose de la noción de que los materiales reciben ideas abstractas humanas (tales como la de agencia y otras que proponen autores como Latour), Ingold considera que los humanos actuamos en función de las cosas y los fenómenos ambientales - “correspondemos” con el mundo - las seguimos en sus vidas generativas con nuestros movimientos. No hay un mundo humano y otro de cosas no-humanas, sino que habitamos uno del que formamos parte, donde hay fenómenos y elementos que no entran en ninguna de esas dos categorías.

En segundo lugar, veremos que los arqueólogos no excavan una superficie, produciendo algo nuevo que luego registran, como si estuviesen implementando un plan preexistente en sus mentes sobre la materia inerte. Más bien, los arqueólogos deben hacer un “andamio” de acciones improvisadas – entendido como el poner palos a un muro a punto de caer para evitar que caiga -, compuesto por actividades cotidianas para nada abstractas, que se “edifica” unos instantes para conseguir mantener la superficie por naturaleza inestable, quieta un momento para su registro. Este “andamio” se ve por ejemplo cuando para hacer las fotografías es necesario tapar la luz del sol, para crear un color uniforme sobre toda la superficie, que luego quedará para la posteridad como la superficie “real”. La imagen del andamio sugiere una relación de la excavación con la arquitectura y la albañilería, que además se aprecia en multitud de elementos, y que coexiste con otras imágenes tales como la

del cultivo.

Finalmente, exploraremos la circulación de sólidos y fluidos en el yacimiento, especialmente de la tierra y el agua. Ésta no solamente ocurre como un fenómeno ambiental, sino que es reforzada por, y a su vez refuerza, los movimientos de los arqueólogos y el trabajo de campo en general.

En el capítulo 5 veremos que la circulación de sólidos y fluidos en el yacimiento se extiende al cuerpo de los arqueólogos, en sus acciones cotidianas de respirar, caminar y beber agua, entre otras. Es decir, no es algo “externo” a ellos y ellas. Esta idea refleja algunas imágenes similares tales como la de la construcción de las ciudades modernas y la idea del sistema circulatorio de la sangre, de las que surge la metáfora de venas y arterias como espacios de tránsito, pulmones como espacios verdes donde el aire se renueva proveyendo de salud, un corazón central donde ocurren los principales eventos, etc. En el yacimiento encontramos espacios similares que sugieren esta idea del “sistema circulatorio” en relación con la salud del cuerpo.

Tener que circular por el yacimiento provocará que los arqueólogos tengan que actuar y moverse de formas adaptadas a esta circulación, vestir con ropa adecuada, y adecuar sus ritmos a las sensaciones y emociones que ocurren durante el trabajo de campo. Es decir, cosas como la sed que se sienten en el cuerpo, articulan una forma de actuar y unos espacios que a su vez definen cómo se organiza el trabajo general de excavación. Todo ello servirá para mostrar que la percepción no depende de algo que nos pasa, sino que se genera en tanto que nos movemos, conocemos y experimentamos. Esto tiene que ver con la introducción de las sensaciones y emociones como fundamentales en el trabajo de campo. Finalmente, veremos que no hay una clara distinción entre sólidos y fluidos en el yacimiento arqueológico.

En el capítulo 6 exploraremos la relación de la arqueología con la albañilería y el cultivo, especialmente a partir de las herramientas que utilizan los arqueólogos en España y en Japón. Haremos un breve repaso de la historia de la arqueología japonesa y algunas de las particularidades del pensamiento japonés, que nos darán algo de luz sobre la curiosa relación de la agricultura con la arqueología. Posteriormente veremos en detalle cómo las herramientas y en general el trabajo de campo arqueológico guardan una interesante relación general con el cultivo.

La metáfora del “cultivo”, congruente con elementos explorados con anterioridad como el

crecimiento de las superficies y la circulación de sólidos y fluidos, ha sido además utilizada en otras ciencias tales como las naturales, como por ejemplo el cultivo de tejidos vegetales o la idea de circulación de la sangre, conceptualizada a veces como ramificaciones que surgen desde el interior del cuerpo.

La idea también conlleva un último elemento, por el cual atmósfera y subsuelo no son dos entidades separadas por un suelo, sino que se relacionan continuamente a través de él, por ejemplo con la infiltración de agua desde la atmósfera, y la invasión a ésta por parte de plantas que crecen desde el subsuelo. De la misma forma, los arqueólogos introducen el presente bajo tierra creando eventos modernos en los estratos antiguos con la excavación, y sitúan la tierra del pasado en el presente, exponiéndola a la atmósfera. Un repaso por todo ello permitirá enfocar el estudio de la creatividad de la práctica arqueológica de una forma original, separada de la tradición común de construcción discursiva abstracta. Con ello podremos sugerir una imagen de la creación del conocimiento como cultivo de algo que crece, como un árbol articulando el yacimiento con sus ramificaciones.

Por último, en el capítulo 7 haremos un repaso por las características del concepto hegemónico de la creatividad y su articulación alrededor de conceptos como *valor*, *originalidad* y *novedad*, por parte de genios creativos que crean productos *finalizados* y estables. Veremos de qué forma la creatividad está en realidad basada en la improvisación, en correspondencia con la tradición, en procesos condicionados por el trabajo práctico.

¿Cómo sería un nuevo concepto de creatividad congruente con todo lo visto anteriormente? El modelo creativo presente en un caso particular, el jardín japonés, nos dará la clave para explorar un modelo creativo también presente en otras actividades como la práctica arqueológica. Está basado en la evocación sensorial de los prototipos, expectativas y convenciones establecidos por el director en función de su experiencia personal previa y presente, y de la metodología que conoce y busca aplicar. Estas líneas maestras se tratan de evocar o sugerir, no tanto copiar, durante la excavación, acercándose y alejándose de ellas en función de elementos ambientales y sensoriales, haciendo del trabajo algo “bien hecho”. Así, el proceso creativo nunca finaliza en algo *acabado*, y su carácter emergente lo convierte en *original*, sin necesidad de descansar en los sesgos mentalistas.

De esta forma, veremos que cultivando creativamente el yacimiento es como *ocurre* la creatividad en arqueología: en el mismo proceso de *habitar* el yacimiento. Esto devuelve la creatividad a la vida, y plantea un discurso contra-hegemónico que relativiza la confianza en el progreso, entendido como

desarrollo de la alta tecnología, como solución a todos los problemas.

En el resto de esta tesis trataremos de desarrollar este estudio de la creatividad presente en la práctica arqueológica, aquella que es inherente a cómo generamos conocimiento del pasado y del presente a través del trabajo de excavación y registro. Servirá de la misma manera para apreciar que la organización del trabajo de campo sigue un modelo creativo muy concreto y situado, lleno de imágenes (sistema circulatorio, albañilería, cultivo, evocación...) que están en relación con las acciones, espacios y herramientas. En el campo se identifican, incorporan y expresan aspectos inefables que están en la misma base del conocimiento arqueológico.

Identificar esta creatividad será de suma importancia para cuestionar las formas de pensar el trabajo de campo en arqueología en general, así como de entender lo que son los yacimientos arqueológicos, y nuestra capacidad para lidiar con ellos y generar conocimiento científico válido. Y también servirá para mostrar un concepto alternativo de creatividad aplicable a cualquier esfera de la actividad humana, tanto del pasado como del presente.

2.-Arte y arqueología.

A lo largo del desarrollo de esta investigación, cuando he comentado a otros colegas el tema de mi trabajo, en relación a la pregunta por el vínculo entre creatividad y arqueología, he recibido una respuesta parecida: “¡buen tema, es necesario explorar cuestiones *estéticas* en arqueología!”. Este tipo de respuesta parte de la asunción de que la creatividad constituye un ámbito exclusivo del arte, marginal al quehacer científico, lo cual está lejos de la realidad. Contrario a dicha imagen este trabajo parte del presunto de que la creatividad no se reduce al arte y de que, análogamente, la arqueología no puede ser concebida meramente como una ciencia ajena a los pormenores a su quehacer práctico, los cuales yacen imbuidos de creatividad. Por tanto, no exploraremos aquí cuestiones meramente *estéticas*, si por ello implicamos una cuestión peyorativa. Más bien nos planteamos lo siguiente: ¿qué creatividad se despliega en la práctica arqueológica y cómo afecta a la producción del conocimiento arqueológico? Descubriremos en el transcurso que la creatividad no se reduce a la producción de una obra artística como se suele pensar. De hecho, la creatividad puede adoptar formas muy diversas en distintos estadios del proceso de conocer el pasado, que aparecen ante nosotros dependiendo de los elementos que sean objeto de nuestro interés, y que puede no tengan nada que ver con el arte. Al mismo tiempo descubriremos que el arte – en su colaboración con la arqueología – no se reduce a una forma de representar más adecuadamente los conceptos del pasado, ni para mejorar la interpretación arqueológica o como práctica para mejorar nuestra comprensión de la materialidad.

Para ello, será necesario dedicar unas páginas a hablar sobre la tendencia del arte-arqueología, exponer sus ejemplos más famosos, a fin de superar esta temática en la búsqueda de la creatividad en arqueología. Al final del capítulo, expondremos brevemente que el arte-arqueología no se puede entender únicamente como una inter-disciplina (como si fuesen dos disciplinas separadas que colaboran y se aportan cosas la una a la otra) sino más bien una confluencia de distintas líneas que se entrecruzan como una madeja. El conocimiento que surge ahí no está circunscrito a ninguna de las dos, sino que se “teje” cuando se trata de responder a preguntas dadas.

Una vez que hayamos visto esto, y ya en el conjunto de la tesis, podremos despegarnos de las “cuestiones estéticas” y del modo de pensar moderno tras la arqueología y el arte, y centrarnos en exclusiva en la práctica arqueológica y en la creatividad como fenómeno emergente de ésta, sus diferentes formas y su impacto en la generación del conocimiento en el trabajo de campo.

La relación con el arte se presenta en múltiples facetas en arqueología. Aparte de los diversos trabajos que buscan comparar obras de arte con prácticas arqueológicas, o que intentan acercar los puntos de vista de artistas y arqueólogos para enriquecer la interpretación del pasado, parece evidente que los conceptos y actitudes estéticas del arte han sido importados desde los inicios de la arqueología a través de metáforas y conceptos. La historiografía de la disciplina muestra claramente cómo los primeros arqueólogos eran anticuarios cuyo interés por el pasado se enraizaba en el análisis de objetos artísticos. Esta arqueología no solamente trataba de ejemplificar materialmente los hechos narrados por los historiadores, sino que era a todas luces una rama de la historia del arte, enfoque que ha ido perviviendo en algunas temáticas como la arqueología clásica (la más clásica de las arqueologías).

Análogamente a como ocurre con la obra de arte, normalmente los objetos arqueológicos son considerados como “resultados finales observables” de la acción de agentes del pasado. Si es posible conocer la mentalidad y las actividades de nuestros antepasados es porque se considera que estos objetos se pueden “atravesar” en búsqueda de la agencia primigenia que les dio lugar; agencia que, en todo caso, se considera como una proyección de las ideas mentales que fueron, o que dan forma a la materia. Esta actitud sería similar a aquella común en el arte y la historia del arte en relación a la obra, lo que nos da una pista de la forma en la que historiográficamente los presupuestos de éstas fueron asimilados en la arqueología.

Junto a ello, en los últimos tiempos la arqueología ha caído en una cierta ansiedad por producir “cosas nuevas”, y esto la ha llevado a importar técnicas y conceptos de otros ámbitos, especialmente métodos arqueométricos y tecnológicos. Esto se explica por la necesidad de hacer la arqueología “útil” en el mundo moderno, cosa que se presupone cuando es capaz de aportar cosas nuevas. En sí, el mero uso de la tecnología sirve para considerar que la arqueología está siendo “creativa”, en tanto crea algo inédito y original. Estos valores definen un concepto de creatividad basado en la producción de la novedad, y que también está en el arte. Los productos y objetos resultantes los poseen, pues han sido proyectados desde lo abstracto a la materia... sin que sepamos muy bien cómo. ¿Pero qué ocurre en la práctica en la que se producen esos resultados novedosos en sí? ¿Hay una creatividad ahí, y cómo es? Observando la práctica arqueológica empíricamente, pretendemos reformular un concepto de creatividad como fenómeno común a las actividades cotidianas humanas, cosa que veremos en los siguientes capítulos.

2.1. -(Una) definición de arte: entre naturaleza y cultura.

En primer lugar, intentaremos abordar una definición de arte. Por supuesto, ésta es una

empresa compleja y de difícil resolución.

En el tema que nos ocupa, la palabra “arte” ha venido haciendo referencia a una serie de cualidades perceptibles en los objetos, como su belleza, complejidad o unicidad. Los objetos que tienen esas cualidades son comúnmente considerados “arte”, en tanto que “obra de arte”. Esta última es un objeto creado por un individuo, considerada como la materialización de sus ideas geniales y visiones heterogéneas de la realidad. Esta capacidad de hacer cosas diferentes, de explorar el mundo más allá de los límites de los convencionalismos, ha generado una imagen popular del “arte” un tanto estereotipada. Al mismo tiempo también ha servido para que disciplinas como la antropología o la arqueología, ambas inmersas en la necesidad de estudiar el mundo físico con herramientas como el texto, puedan generar nuevas formas de aprehender, describir y pensar el mundo, como una especie de recurso para interpretar el pasado de formas que tradicionalmente no podríamos, así como para crear nuevos formatos de difusión y publicación de la información.

En el caso de la arqueología, el “arte” se ha entendido y utilizado de formas muy concretas. Junto a los experimentos metodológicos posprocesuales que utilizaron fotografía, vídeo, dibujo, etc., con la pretensión de ampliar el rango de elementos disponibles a la descripción e interpretación, es bien conocido que en sus inicios la arqueología funcionó como una suerte de herramienta auxiliar para la historia del arte, en el estudio de ésta de las obras de arte antiguo. Las primeras piezas arqueológicas estudiadas en serio fueron consideradas de forma similar: “piezas” originales, únicas, cuyo valor era relativo a su contenido artístico, del cual se desgajaban las costumbres, modos de pensar y vivir de las personas del pasado. Esto es algo que podemos ver en uno de los manuales de arqueología más populares, *Introducción a la arqueología* de Bianchi Bandinelli, editado en español en 1992. Aunque las ediciones más modernas acortaron el título, no hay más que pasar a la segunda página para comprobar que el nombre original de este libro es *Introducción a la arqueología clásica como historia de arte antiguo*.

Rastros de ello perviven hoy en día, y los vemos por ejemplo en cómo se afronta el estudio de restos tales como las pinturas rupestres, que son analizadas primariamente desde el punto de vista de un historiador del arte: el arqueólogo se sitúa como un espectador que analiza esa “obra de arte” que tiene frente sí. Aunque no en todos los casos, tradicionalmente las pinturas se han observado y registrado “en la distancia”, separando sus partes y abstrayéndolas de su entorno, dibujándolas sobre un papel o fotografiándolas para compararlas y ver sus características tipológicas y estéticas. A partir de ahí, se intenta aprehender los diseños mentales del pasado que, en teoría, están encapsulados en ellas.

En *Understanding the Archaeological Record* (2012), Lucas señala que fueron los métodos de la historia del arte, para identificar y clasificar las obras de arte (especialmente los cuadros y sus pintores), los que habrían sentado las bases de la clasificación de los restos arqueológicos. La separación clásica entre teoría y práctica hundiría sus raíces, de hecho, en la metafísica del arte. Nociones presentes en la arqueología como las de “descubrimiento” y “construcción”, relacionadas con una distinta consideración de la naturaleza del registro arqueológico (como “dado” -los restos en sí- o como “constituido” -el registro arqueológico-, respectivamente), muestran que los restos se han venido tomando como representaciones de eventos pretéritos, y no tanto como evidencia de las condiciones materiales con las que lidiaban las personas en el pasado (Lucas 2012: 5). Para Lucas, esto viene de la influencia del arte, la apreciación de la belleza y por la naturaleza incompleta del arte antiguo¹. Precisamente en el Renacimiento, que aspiraba a establecer la continuidad con el pasado, se potenciaron las metáforas sobre la “unidad perdida” que podría ser conocida mediante los fragmentos de ese pasado. El romanticismo decimonónico terminó de redondear esta idea con su concepción de que los fragmentos eran una fuente material para la construcción de la Historia. Así, términos como “cultura material” encontrarían su origen en relación con lo artístico (Lucas 2012: 20).

Sólo con la consideración de que los restos podían ser accidentales, y no sólo las cosas bellas estéticamente, es como la arqueología como disciplina se separó de la historia del arte (Lucas 2012: 25). Este distanciamiento provocó, sin embargo, una alianza con la filología y la Historia, convirtiendo la labor arqueológica en una crítica de fuentes que implicó una tensión entre la comprensión de los restos arqueológicos como reliquias (vestigios que no forman parte de la cultura viva) y como sobrevivientes (restos como parte de la sociedad contemporánea y la vida cotidiana) (Lucas 2012: 30-32).

En líneas generales, la noción de “arte” a la que nos referimos aparece incrustada en el corazón de la arqueología, y responde a la idea de arte propia del Renacimiento. En el Renacimiento es cuando se generaron las nociones que hoy en día sirven para entender el arte, sobre todo la del artista genial, la de la obra de arte maestra, la de arte como producción de belleza, así como el perspectivismo. A ello habría que sumar la potenciación del perspectivismo durante Ilustración, y explícitamente su deseo por iluminar el mundo, un mundo que debería ser observado en la distancia para poder verlo en conjunto. Combinadas las ideas de arte como belleza, como materialización de ideas, y la capacidad

¹ Para Lucas el registro encapsula una tensión entre materialización y desmaterialización. Su propuesta es la de dividir el registro en tres términos, por una parte artefactos y cultura material, en segundo lugar el registro como residuos alrededor de la teoría de la formación, y finalmente como fuentes de información en el contexto concreto del trabajo de campo.

de la visión ocular como forma de estudiar objetivamente el mundo “exterior”, habría surgido la idea contemporánea del arte.

Uno de los autores que propone una definición de “arte” más analítica es el filósofo del arte Wladilaw Tatarkiewicz en *Historia de Seis Ideas* (1988), donde explora la historia del concepto y sus principales características a lo largo del tiempo. Tatarkiewicz divide la evolución del concepto en dos periodos y un periodo de transición entre ambos. El primer periodo corresponde a los siglos V a.C. al XVI d.C., el periodo de transición se sitúa en entre el siglo XVI d.C. y el año 1750, y el segundo periodo comprendería desde 1750 hasta nuestros días.

En el primer periodo Tatarkiewicz señala que el arte se consideraba como una “producción sujeta a reglas”. En el segundo, como la “producción de la belleza”. Ambas definiciones se encuentran en tensión entre sí, pues la primera depende de la técnica y la materia, y la segunda tiene como protagonista a la habilidad separada del objeto obra de arte, liberando al arte de la faceta material, técnica, y focalizando en los aspectos abstractos (Tatarkiewicz 1988: 51-55). Esta tensión en la definición de arte llega a nuestros días, importada al pensamiento moderno (y continuando en el posmoderno²). A partir de esta tensión podemos encuadrar algunas de las dicotomías como la de naturaleza y cultura, cuerpo y mente, técnica y sensibilidad, experiencia y medición, etc.³

En el arte como “producción sujeta a reglas”, correspondiente a la Antigüedad y Edad Media, el elemento central era la destreza para la construcción de algo, como en las modalidades griegas de la “tekne” (la producción material, lo que hoy es la técnica) y la “ars” (lo emotivo y lo estético, hoy análogo al arte), ambas consideradas artes por igual. Por ejemplo, existía un arte del arquitecto, del retórico, del alfarero, del geómetra... Y cada una de estas disciplinas requería unas reglas y destrezas propias, que las limitaban y diferenciaban entre sí (Tatarkiewicz 1988: 281). No existía una diferencia entre bellas artes y oficios manuales, y de hecho en la Antigua Grecia el artista era el que trabajaba con las manos (Renfrew 2003: 65). La antítesis del arte para los antiguos era cualquier producto surgido de una actividad sin reglas.

Otra división de las artes en la Antigüedad se realizó según el tipo de esfuerzo que requiriesen sus prácticas, esfuerzo mental o físico. Así, hubo artes mentales (las liberales) y artes físicas (vulgares o

² Para el debate del pensamiento moderno y posmoderno, ver Criado 2012. En esta obra, Criado expone que existe una diferencia entre el pensamiento pos moderno y el post-moderno. El primero sería distinto del moderno en apariencia, pero seguiría utilizando sus bases conceptuales sin cuestionarlas; mientras que el segundo sería una superación real del pensamiento moderno, sin utilizar ninguno de sus presupuestos.

³ Encapsulada también en la diferenciación clásica entre ciencia (*episteme*) y opinión (*doxa*).

mecánicas). El “arte” como actividad independiente tal como la entendemos hoy en día se separó del resto de artes griegas cuando oficios y ciencias dejaron de considerarse “artes”⁴. Es aquí cuando comenzó a considerarse una actividad con su propia entidad, destrezas y resultados (Tatarkiewicz 1988: 43). Este arte más que consistir en la aplicación técnica de habilidades, tuvo que ver con el desarrollo conceptual. En otras palabras, entre ser artesanos o eruditos, los artistas eligieron lo segundo, buscando fortalecer el conocimiento de las leyes que permitían la precisión y el cálculo matemático. Con esta separación, las antiguas artes ya no se dividieron según sus reglas o su esfuerzo, sino por los materiales con los que lidiaban. Los artistas se convirtieron en artistas de la piedra, del metal, de la arcilla, etc., siempre que *conocieran* la forma de crear belleza a partir de ellos (Tatarkiewicz 1988: 44-45). En este sentido, se aprecia la influencia de los filósofos clásicos Platón y Aristóteles. El primero consideraba que lo importante no era el esfuerzo del artista trabajando, sino las formas mentales que conseguía representar en los materiales (el arte como imagen, más que un objeto concreto). El segundo, al focalizar en la poesía, consideraba que lo bello residía en la precisión matemática y el orden en que el artista conseguía colocar las ideas, por encima de sus formas. Lo formal era arte no por su estética, sino por estimular la percepción correcta del mundo (Layton 2003: 6).

Esta separación entre lo material y lo mental tuvo como consecuencia la separación de las artesanías y las bellas artes. En el segundo periodo del que habla Tatarkiewicz, donde el arte era la “producción de la belleza” a partir de 1750, las bellas artes (separadas de la artesanía) contendrían a las artes ingeniosas, musicales, nobles, memoriales, pictóricas, poéticas, o las artes elegantes y agradables (Tatarkiewicz 1988: 46-48). A la producción de la belleza se sumó además la “imitación de la naturaleza”, ya que el arte tendría su propia causa y propósito como actividad puramente humana, dependiente de la voluntad y separada de la naturaleza (Tatarkiewicz 1988: 62). El arte como actividad humana consciente tendría que producir la belleza, representar o reproducir la realidad, crear formas, ser una expresión, producir una experiencia estética y conmocionar al espectador (Tatarkiewicz 1988: 56). En líneas generales estas son las características principales que definen al arte hasta nuestros días, en el que se privilegia la intención del artista y el efecto que produce en el espectador (ejemplos de ello los encontramos en el arte contemporáneo, especialmente en el arte conceptual).

Es interesante señalar que la división que hace Tatarkiewicz del desarrollo del concepto de arte refleja muy bien la dicotomía entre naturaleza y cultura propia del pensamiento moderno. Precisamente a la luz de esta división vemos que el arte (europeo) se desarrolló en una tensión que en la Antigüedad se

⁴ No sería hasta el Renacimiento cuando técnicas y ciencias, en tanto que formas refinadas de desarrollo de destrezas, fueron consideradas de nuevo como artes.

balanceó hacia lo material, valorando el trabajo manual y la aplicación de destrezas, mientras que a partir del siglo XVIII la balanza se situó en el lado contrario, privilegiando el arte como una forma de cultura y belleza humanas alejadas de la naturaleza. Hay que señalar que el arte alejado de la naturaleza no diferenciaba entre aspectos perceptuales y empirismo (lo subjetivo y lo objetivo, en otras palabras), coexistiendo así un arte que era “bello” y al mismo tiempo expresión de la precisión matemática⁵. El periodo de transición que señala este autor no habría servido exclusivamente para llevar el arte de un lado al otro de la balanza, sino que por el contrario fue una época en la que naturaleza y cultura se daban en la actividad artística de forma conjunta, por ejemplo en el Barroco, cuando se observa una tendencia al realismo (naturalismo) al mismo tiempo de un desarrollo de exageraciones e ilusiones ópticas que deformaban la realidad. De hecho, la mayoría de las ciencias de la época fueron consideradas como “artes”.

Así las cosas, Tatarkiewicz ofrece una definición de arte como: “una actividad humana consciente, capaz de reproducir cosas, construir formas, expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción o expresión puede deleitar, emocionar o conmocionar”. La obra de arte sería “la reproducción de cosas, la construcción de formas o la expresión de un tipo de experiencias que deleiten, emocionen o produzcan una conmoción” (Tatarkiewicz 1988: 67). Como se puede apreciar, el arte hoy en día hereda esta tensión entre naturaleza y cultura, pero además se decanta por la segunda, pues las cosas materiales sólo parecen importar en tanto que encapsulan emociones y experiencias humanas, tanto las que provocan por sí mismas, como las del artista y el espectador en diálogo a través de la “obra”.

Por tanto, no es extraño que la noción contemporánea de arte orbite alrededor de objetos producidos para ser placenteros estética y mentalmente, sin necesariamente una función práctica. Además el arte ya no sólo dependería de la capacidad que tiene un objeto concreto para conmocionar por su belleza, sino que también estaría en el ojo del espectador, es decir, en su actitud personal hacia esa belleza.

2.2.-La “tiranía del Renacimiento”.

Con el término “la tiranía del Renacimiento”, Colin Renfrew se refiere a la hegemonía de los

⁵ Como hemos visto esta tensión también puede encontrarse en Platón y Aristóteles (metafísica versus ontología), y el peso que daban a lo estético y lo simbólico en el arte, respectivamente. Por esta razón, no es raro encontrar que después de una época donde el arte contemporáneo ha sido eminentemente metafísico, exista ahora una reacción que clama por la vuelta a los materiales, congruente con el giro ontológico en las ciencias que vimos en el capítulo anterior. Esto muestra el peso de la influencia del arte tanto en el pos modernismo metafísico como ahora en la vuelta a los materiales.

valores renacentistas en el pensamiento moderno, que habrían fijado las formas de actuar e interpretar el arte en las de aquella época (“arte” como “obras de arte” que son bellas, separadas de la naturaleza y que se observan en la distancia). Este autor señala que ideas como “obra maestra” y “artista como genio” provienen de entonces, inspiradas por personajes como Miguel Angel o Leonardo da Vinci. El Renacimiento habría situado lo canónico en el clasicismo, y por tanto la “belleza” siempre tomaría como referencia a éste. Consecuentemente el concepto de belleza fluctuaría, según los gustos de cada época, entre un alejamiento o una aproximación al clasicismo, tomando lo no clasicista como antiestético. Como ejemplo, Renfrew señala que el arte cicládico – desarrollado en las islas Cícladas, en el Egeo, alrededor del 3000-2000 a.C., y que destaca por las estatuillas antropomorfas de rasgos geométricos, realizadas en mármol pulido con piedra esmeril - era considerado “feo” o “primitivo” en el siglo XIX, y “extremadamente bello” en el siglo XXI (Renfrew 2003: 50).

No es casual que, durante la Ilustración, germen del pensamiento moderno, se potenciaran los valores renacentistas respecto al arte, como el perspectivismo y la noción de que la realidad es aproximada desde la mirada iluminadora (esta primacía por la mirada iluminadora habría hecho del arte algo para admirar y gozar, presente hoy en día en la hegemonía de las redes sociales, la tecnología visual, los videojuegos, la televisión, etc.). La mirada ya no sólo “encontraba” a la belleza en el objeto, sino que la mirada la “constituía”. Ésta no estaba tanto en el objeto como en el ojo que “goza” mirando a ese objeto.

La introducción de la experiencia interior del artista como motivación de la creación artística, trascendiendo los cánones estéticos, sirvió para considerar el arte como una forma de descubrimiento y expresión de las experiencias. Se consideró que las obras presentaban una experiencia individual interior, independientemente de la materialidad del objeto. Esto fue potenciado con el desarrollo de la historia del arte, dado que los historiadores comenzaron a explicar la obra de los artistas, y éstos simplemente se centraron en transmitir aquello que sentían, pues ya no tenían porqué explicar sus obras por sí mismos.

Si tradicionalmente el arte consistía en la aplicación de formas abstractas sobre la materia concreta, el arte contemporáneo juega ahora del revés con la construcción de lo abstracto a partir la materia, que es la que influye en las experiencias interiores que el artista expresa. Pero, tanto en aquel como en éste, se sigue reproduciendo el dualismo entre materia y mente surgido de la “tiranía del Renacimiento” y de los aportes de la Ilustración al pensamiento moderno, puesto que no existe una solución que consiga trascender una división apriorística del mundo entre forma y materia.

Aunque esta situación puede apreciarse en los límites del mundo del arte, es evidente que también se ha extrapolado a otras disciplinas como la arqueología. Curiosamente el paradigma posprocesual y sus derivados tomaron del arte contemporáneo no sólo métodos y formas de expresión (como los de Tilley, Hamilton y Bender 2001, Witmore 2004, Shanks y Pearson 2012, o Hamilakis 2016) sino formas heterogéneas de aprehender la agencia de las personas del pasado a través del análisis de sus restos materiales⁶. Al igual que ocurrió con las obras de arte, los restos arqueológicos ya no se observaban y clasificaban según sus rasgos exteriores, sino también según las “historias” que atesoraban en su interior (algo que se puede ver en Holtorf 2002).

Esta noción relativa al acceso al mundo a través de la mirada iluminadora y el relativismo de la belleza como algo dependiente del observador – que recordemos están insertas en los núcleos de la cultura y las ciencias⁷ (al menos occidentales) – no solamente es algo mental, sino que tiene implicaciones en cómo es entendida la realidad y de qué forma podemos aproximarnos a ella. Así, en el caso de la arqueología vemos cómo existe un predominio del sentido de la vista, presente en las formas que adopta el registro (representativo, textual y gráfico), o en cómo se lleva a cabo la excavación “sacando a la luz” restos del pasado mientras se limpia para “visualizar” las características superficiales de los objetos y estratos, separándose de lo excavado para poder observarlo en su conjunto, en un proceso para “iluminar” un momento del pasado que “no se veía”.

Todo ello no solamente es una forma de pensar y comprender la realidad, sino también de actuar en ella durante la práctica⁸. De hecho, generalmente el arqueólogo adopta una actitud similar a la del artista, pero también a la del espectador de la obra de arte. Existe una cierta analogía con el arqueólogo excavando y dando sentido a lo que encuentra, pues ambos, artista y espectador, se enfrentan a algo desconocido, que acaban de “descubrir”, y a lo que deben dar sentido (Renfrew 2003: 20).

Algunas excepciones históricas a la “tiranía del Renacimiento” las encontramos en las corrientes post-

⁶ Alrededor de esta idea de la agencia se encuentra la propuesta de Alfred Gell. Para este autor lo necesario es descubrir las formas de pensamiento que hay “detrás” de la práctica artística, puesto que el arte no solamente sería un código visual legible mediante las convenciones culturales (por ejemplo las de los métodos descriptivos de la Historia del arte), sino un “sistema de acción para cambiar el mundo más que codificar proposiciones simbólicas sobre el mundo” (Gell 1998, Layton 2003: 449).

⁷ Véase cómo los científicos generan conocimiento a través de contrastar y llegar a un consenso a partir de sus propios desacuerdos, congruente con esta idea de que cada observador “ve” algo distinto. La idea de objetividad también se fundamenta en la idea del acceso ocular a una realidad que *está ahí*, independiente, de la que el observador no es parte puesto que la *mira en la distancia*. Si cada observador “ve” algo distinto, se hace necesario un registro “objetivo”, generado a partir de un consenso basado en las convenciones disciplinares.

⁸ Además, esta forma de aproximarse a la realidad bajo las concepciones estéticas renacentistas e ilustradas provenientes de las artes, habría contribuido a extender una forma de entender lo natural de manera etnocéntrica y clasicista (Renfrew 2003: 70).

Impresionistas (a finales del siglo XIX, principios del XX), en las obras de artistas como Cezánne, Van Gogh, Matisse o Picasso. El aporte fundamental de estos artistas fue prescindir del perspectivismo y el realismo naturalista, para proponer la idea de que no existe un único punto de vista correspondiente a un único observador, sino muchos, y que la realidad no podía ser exactamente tal como la encontraba la mirada (de ahí la inclusión de otros sentidos). Consecuentemente no podía haber una sola forma de registrar y representar. En ello, las Vanguardias jugaron un importante papel en desmitificar el clasicismo, con el desarrollo de un arte anti-canónico. De hecho, éstas introdujeron la idea de que la realidad podía excavar, puesto que existirían otras realidades que estaban por “debajo” de la realidad visible. Ejemplos de estas realidades invisibles fueron encontrados en los objetos de arte primitivo y prehistórico, que a partir de aquí comenzaron a introducirse en los museos y colecciones arqueológicas⁹ (Renfrew 2003: 68-70).

Aunque para Renfrew todo esto supuso la rotura definitiva de la “tiranía” (Renfrew 2003: 62), no parece que ésta desapareciese en realidad, puesto que las formas de pensar y actuar asociadas a sus presupuestos continuaron existiendo en el pensamiento moderno y posmoderno. Un ejemplo de su supervivencia es el desarrollo contemporáneo de las tecno-ciencias, en las que encontramos esa consideración de las ciencias como artes sujetas a la producción de objetos visibles a través de reglas matemáticas, y al privilegio de las representaciones estáticas sobre las propiedades dinámicas de los materiales.

2.3.-“Arte y Arqueología”, una pregunta en común.

Generalmente, el arte ha sido utilizado como forma de desarrollar nuevas formas de descripción y expresión, tanto en humanidades como en ciencias, donde ha sido un elemento para el desarrollo de las distintas disciplinas científicas (como la medicina, la óptica...). En el caso de la antropología, se incorporaron métodos y técnicas provenientes del arte, y se desarrolló un corpus de pensamiento influido por éste (el cual ha contribuido a definir cada nuevo paradigma arqueológico a su vez). En arqueología, el nivel de relación entre arte y arqueología (como disciplinas separadas) ha permanecido a un nivel más superficial, a través del vínculo que ha guardado esta última con la historia del arte y el modo de clasificar de los historiadores. Sólo marginalmente la arqueología se ha dejado nutrir de un vínculo genuino con el arte, por ejemplo, a través del vínculo que la antropología

⁹ La arqueología de comienzos del siglo XX sería una disciplina centrada en las formas, inspirada por la Historia del arte, el anticuarismo, los objetos y sus formas (Criado 2012: 37-39). Así, la noción de objeto “arqueológico” habría nacido mucho antes que la propia arqueología (Shanks y Pearson 2001: 38).

ha establecido con ambas disciplinas (un ejemplo de lo cual es el trabajo de Alfred Gell, en torno a la agencia de los objetos de arte).

En los últimos tiempos, y similarmente a cómo sucedió con la antropología, algunos arqueólogos se han fijado en el arte para tratar de superar las limitaciones del texto y la descripción arqueológica, importando el arte como forma alternativa de descripción (por ejemplo Leibhammer 2001) y para enriquecer el estudio de los aspectos inefables que no pueden ser estudiados con los métodos convencionales. Esto ha ido en línea, ya recientemente, con el desarrollo de paradigmas tales como el giro ontológico y los enfoques simétricos, que han puesto en evidencia la necesidad de nuevas formas de comprensión de la realidad.

En su conjunto, parece que existe cierto consenso en considerar a los trabajos que mezclan arte y arqueología una tendencia denominada como “Arte-Arqueología”. Este término se ha venido usando en algunos congresos como el *World Archaeological Congress* (WAC-8) en Kioto (Japón), celebrado en 2016, los de la Asociación Europea de Arqueólogos (EAA) en sus ediciones de Glasgow (2015) o Vilna (2016), y otros como los distintos *Theoretical Archaeology Group* (TAG, por ejemplo, en Southampton, 2017), el *Contemporary and Historical Archaeology in Theory* (CHAT, por ejemplo, el CHATart de Amsterdam en 2017), la reunión *Nearching Factory* (Santiago de Compostela, 2018), o el TAG Ibérico (Carmona, 2018 o Lisboa, 2020). En estos congresos, por poner sólo unos pocos ejemplos, se han celebrado sesiones dedicadas a arte y arqueología explorando diversas prácticas, desde poesía, performances y artes visuales, hasta análisis convencionales de arte del pasado.

Con estas colaboraciones se busca generar nuevos marcos interpretativos para unos, y espacios creativos para otros. Si la arqueología trata sobre “limitar interpretaciones, limitar conexiones, proponer una verdad o un hecho” el arte la enriquecería porque “trabaja a través de desconocimientos” (Cameron 2004: 135, cit. en Cochrane 2016, ver también Bailey 2014: 234)¹⁰.

Dentro del “Arte-Arqueología” destacan algunos trabajos como *Figuring it out* (2003) de Colin Renfrew, mencionado arriba, donde se exploran las relaciones de arte y arqueología con la exposición del trabajo de artistas británicos para observar cómo los repertorios intelectuales de artistas y arqueólogos coinciden, o en la misma línea también hay interesantes obras como la de Ian Russell y Andrew Cochrane (2013), el libro editado por Joana Valdez-Tullet y Helen Chittock (2016), o el recientemente editado por Dragos Gheorghiu y Theodor Barth (2019). Todas estas obras

¹⁰ El trabajo del arte tendría que ver con “habitar creativamente y performativamente el mundo a través de un cuadro” y su práctica sería un proceso de “acierto y error” (Cochrane 2016).

exploran no solamente las relaciones bidireccionales entre arte y arqueología, sino que tratan de crear un espacio “híbrido” entre ambas.

Por ejemplo, en el contexto del *World Archaeological Congress* (WAC) de Kioto, celebrado en septiembre de 2016, Masakage Murano presentó un póster titulado “Art and Archaeology: the silent voices of materials and soils”. Este autor reflexionaba sobre las relaciones entre arte y arqueología, entendiéndolas como una tendencia híbrida con sus propios objetivos y métodos. El trabajo de Murano se realizó partiendo de la organización de una exposición de arte y arqueología realizada en el museo de Kioto con motivo del congreso, en la que participaron arqueólogos y artistas japoneses. Murano señalaba que hay cuatro tipos de actividades relacionadas con el arte y la arqueología: 1- investigación (sirve para entender las artes del pasado), 2-presentación (para exhibir la belleza y técnicas artesanales del pasado), 3-creación (para crear nuevas obras de arte inspiradas por el pasado) e 4-innovación (para examinar arqueología y arte contemporáneo y renovar las formas en las que ambas crean valor y trabajan en el mundo contemporáneo). Estas cuatro características conviven dentro de los trabajos sobre la temática, derivando hacia el desarrollo de nuevos puntos de vista para la comprensión de los restos arqueológicos, el re-descubrimiento de la fascinación por la arqueología, o hacia un modo de trabajar donde las técnicas y objetivos de arte y arqueología se intercalan para generar una mayor apreciación del pasado.

La relación con la antropología a este respecto es fundamental, puesto que el “Arte-Arqueología” es un eco de la tendencia antropológica análoga, la del “Arte-Antropología” (ver Schneider 2017a), con la que comparte unos principios respecto a cómo ha de ser el tráfico entre el arte y las disciplinas antropológicas y el papel que puede jugar el arte para diagnosticar y tratar problemas contemporáneos congruentes con los intereses de la disciplina¹¹.

Este interés por usar el arte contemporáneo parece que ha sido provocado también por el desencanto de las limitaciones de los sistemas de registro y descripción. La forma de introducir el arte en la antropología ha requerido la conceptualización de un espacio híbrido, de colaboración entre artistas y antropólogos, en el cual sin embargo ambas mantienen su propia metafísica. Uno de los trabajos más importantes en este tema es el libro editado por Arnd Schneider (2017a). Schneider define las bases para la exploración de este espacio difuso entre ambas disciplinas, tomando como punto de partida el giro ontológico: el arte serviría para ampliar el rango de elementos descriptivos disponibles

¹¹ Por ejemplo, el “Arte-Antropología” buscará desarrollar formas no tradicionales de etnografía usando el foto-ensayo, música, cine, etc. (Schneider 2017a: 16-18, 21), para que la antropología pudiera dialogar con el arte, puesto que éste es entendido como una forma de acción (la pregunta no es qué es arte, sino cuándo y por qué surge) (Bucher, Choki y Lampli 2017: 168).

que son necesarios para representar las ontologías de otras culturas (Schneider 2017a: 2).

Además, el artista es un sujeto interesante para la antropología puesto que es capaz de aproximarse etnográficamente a la realidad y sus obras sirven para explorar problemas de representación de los aspectos no-representables con la epistemología convencional. El artista traduce los vericuetos de la Alteridad al lenguaje de la filosofía occidental permitiendo su mejor “traducción” (Schneider 2017a: 10). Para que se pueda exponer una realidad en el lenguaje de otra, se echaría mano del arte contemporáneo aplicado a la etnografía.

Para ampliar la comprensión del arte, los antropólogos han tenido que centrarse en las actividades artísticas de producción, circulación y recepción de los objetos de arte (Nash 2002, cit. en Fernandes 2016) curiosamente de una forma similar a la “cadena operativa” de la que habla Leroi-Gourhan (1993). La “cadena operativa” (figura 1) refiere al proceso por el cual un objeto es creado y usado, desde la obtención del material en bruto hasta el descarte del objeto, en un proceso creativo donde entran en acción la superficie de la roca, la preparación de la superficie, la aplicación de los motivos, y finalmente su uso. La cultura material es creada por actos culturales y movimientos físicos, en una interacción entre lo visual, el cuerpo y la memoria social. Estas reacciones serían las que definen, por ejemplo, al arte rupestre (Fernandes 2016), pero también a la creación artística actual.

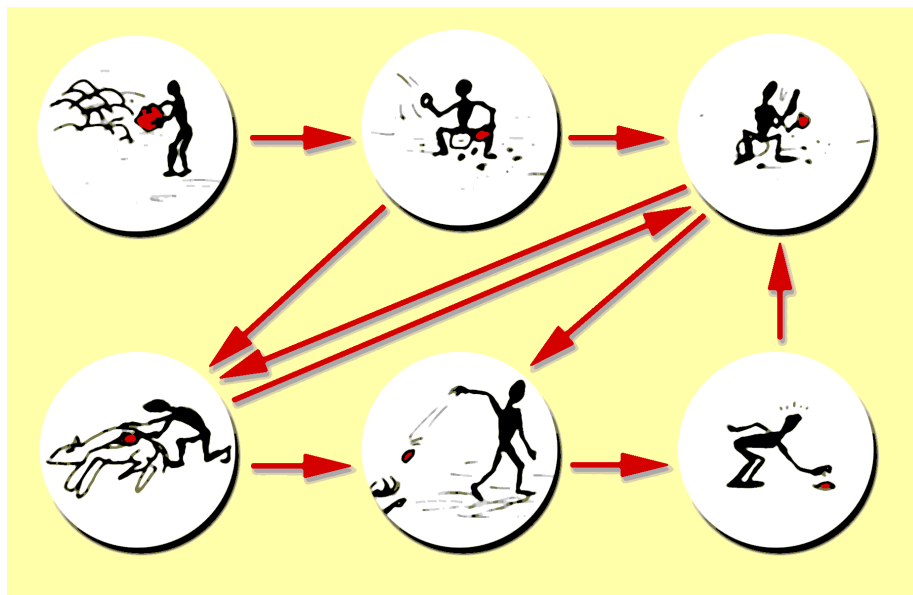


Figura 1. Esquema simplificado de la cadena operativa. (Recuperado de: *Chaîne opératoire*, Wikipedia Commons).

De forma similar al “Arte-Antropología”, el “Arte-Arqueología” tiene una dimensión metafísica que serviría para reemplazar la preeminencia de la filosofía por el arte (Renfrew 2003: 9). Es por ello que

en vez de analizar las obras de arte en sí, lo que interesa a la arqueología es conocer el punto de vista de los artistas, que trabajan con materiales como hacen los arqueólogos, pero sin necesariamente hacerlo apegados a los convencionalismos de la disciplina. Un ejemplo de ello lo encontramos en la exposición “Garden of fragments” (figura 2), situada en el templo Ryosokuin de Kioto, de la artista Sahoko Aki. En esta obra se reflexiona sobre la autenticidad de la reconstrucción de objetos fragmentados, que son falsos y auténticos al mismo tiempo, a partir de la exposición de las piezas y su re-interpretación por parte arqueólogos y artistas, que se aportan ideas los unos a los otros.

Estos ejercicios parten de la tensión entre el “fluido” mundo del arte y el “estático” mundo de la academia. Por ejemplo, el famoso historiador del arte E. H. Gombrich sostenía que el mundo del arte es “una búsqueda, una prueba constante, la toma de riesgos en la experimentación” mientras que “la academia puede siempre beneficiarse del espíritu del arte para aventurarse en lo desconocido, más que aplicar y repetir lo que ya se ha hecho” (Gombrich 1963: 118, cit. en Witmore 2004: 67). Partiendo de esta tensión, en muchas ocasiones se ha introducido la experiencia sensual que desarrolla el artista, en la interpretación de los yacimientos, especialmente problematizando los modos convencionales de documentación que, por sus limitaciones, ocultarían información (Pearson y Shanks 2001: 121).



Figura 2. Cartel de la exposición “Garden of Fragments” en Kioto, 2016. Kyoto Art-Archaeology Forum.

También se ha utilizado la forma de pensar de los artistas, y las reflexiones que surgen de sus obras, para reinterpretar cuestiones arqueológicas. Tal es el caso de Renfrew al comparar esculturas de artistas contemporáneos con el arte cicládico de hace cinco mil años. Con ello se trata de señalar que el arte contemporáneo es idóneo para interpretar el pasado, en tanto que inspirador y enigmático, y que la creación conceptual que hacen algunos artistas (tomando incluso como inspiración a la

arqueología) refleja críticamente la forma de interpretación e investigación arqueológicas. Con la ayuda del arte los arqueólogos podrían dar respuestas más “sensitivas” a lo que excavan; la única forma de poder ponernos en la piel de la gente del pasado pasaría por copiar a los artistas y abrirse a un rango muy amplio de experiencias sensoriales, entre ellas las que ocurren durante la excavación, que son muchas y variadas (Renfrew 2003: 8-9).

Ejemplos de ello son las obras del famoso artista británico Richard Long “A line made by walking” (1967) y “Walking a Line in Peru” (1972) (figura 3), las de Andy Goldsworthy “In Ball” (1985), Anthony Gormley “Another Place” (1997), o Adam Burthom “Bogland book” (2007). Todas estas obras se usan como fuente de inspiración para pensar en las acciones creativas del pasado, pero también como forma de comprender el carácter efímero de lo material en general.



Figura 3. “Walking a Line in Peru”, Richard Long, 1972. (Tomado de https://www.lissongallery.com/artists/richard-long_walking_a_line_in_peru_1972).

2.3.1.-El acercamiento de la arqueología al arte.

Usar en arqueología el enfoque que usan los artistas para estudiar la condición humana sin necesidad de citar constantemente o ceñirse a la filosofía, conllevaría además un proceso auto-reflexivo en el

cual se podrían cuestionar las categorías analíticas y procedimientos técnicos con los que los arqueólogos piensan el pasado (Renfrew 2003: 9). Además, usando el arte como arqueólogos, podríamos criticar las prácticas arqueológicas tanto “desde fuera” como “desde dentro”.

Pero como ya hemos señalado, el arte que se ha utilizado por parte de los arqueólogos ha sido eminentemente visual, orientado a aportar formas de expresión más allá del texto. En *Visualizing archaeologies: a manifesto* (2007), Cochrane y Russell tratan de proponer una alternativa al representacionismo¹², mostrando obras de arte que ejemplifican conceptos teóricos sin necesidad de la intervención del texto. Algunas de estas obras “anti-representación” son las de fotógrafos como Man Ray o Raoul Hausman y artistas como Marinetti, Duchamp, Beuys o Warhol. Estos artistas son fuente de inspiración para subvertir la representación visual del siglo XX, y sirven para huir de las formas tradicionales en las que se han analizado los objetos arqueológicos. Esto generaría una forma de expresión única de la arqueología, diferente de cualquier otra (Cochrane y Russell 2007: 5).

El trabajo de campo y la reconstrucción de fragmentos serían dos actividades que acercan la arqueología al arte, en tanto que ambas son un modo de “producción cultural”. La arqueología se dedicaría principalmente a producir objetos excavados, registros, reproducciones y reconstrucciones, que de forma secundaria contendrían características tales como la estética disciplinar y la capacidad de expresar aspectos interiores de forma crítica (Russell y Cochrane 2011: 172-173).

La expresión de interioridades y la huida de los formatos tradicionales de expresión fue siempre una constante en el intercambio entre arqueología y arte. Un ejemplo de ello, ya de antiguo, lo vemos en cómo el surrealismo desarrolló la idea de que se podía acceder a realidades alternativas, por debajo de la realidad observable, a través de datos fragmentados, colecciones y yuxtaposición de elementos diversos (Clifford 1998: 118). El hecho de reconocer la existencia de otra realidad fue determinante para el desarrollo de técnicas como la etnografía y sus principales presupuestos, haciendo extraño lo familiar, igual que la actividad surrealista hacía familiar lo extraño. Con ello, e instigados por el movimiento dadaísta, se podía atacar el sistema cultural y moral hegemónico de la realidad observable¹³. La fascinación de los surrealistas por lo bello y lo repugnante sería al final un punto en

¹² Cochrane y Russell hacen este ejercicio anti-representacionismo partiendo de la consideración de que el arte tiene que ver con “ars”, palabra francesa para designar “habilidad”. Así, el arte sería aquello producto de un talento individual que es inspirado por la genialidad. Para estos autores, esta forma de comprender el arte es semántica, lo que reduce al arte a una serie de categorías textuales, descriptivas, estéticas y formales, que no tienen en cuenta a sus productores y consumidores. El arte es lo que es “bueno para mirar” (Cochrane y Russell 2007).

¹³ Con Dadá se introdujo la “combinación conceptual” (las propiedades emergen de una combinación que no es evidente en ninguno de sus constituyentes), como forma de tomar como arte objetos que en sí mismos no serían arte bajo la noción renacentista, como por ejemplo el “ready-made” o el “objeto encontrado” (Prager 2012: 269).

común de artistas y antropólogos¹⁴. De hecho, las relaciones entre surrealismo y antropología dieron lugar a un “surrealismo etnográfico” (basado en el análisis de realidades alternativas)¹⁵. En arqueología podemos encontrar eco de estas relaciones en trabajos donde se habla sobre cómo los relatos arqueológicos son yuxtaposiciones, *collages* o montajes (en, por ejemplo, Shanks y Pearson 2001: 25, o en Shanks 2012: 146-148).

Congruente con esta idea de usar el arte como forma de mejorar o escapar de los modos tradicionales de descripción y representación se encuentra la “artqueología” (*artcheology*) de la que habla Dragos Georghiu. Este concepto engloba las pretensiones de ir más allá de la cultura material y la experimentación con otras materialidades un tanto inefables (agua, fuego, espacio y paisaje) (Georghiu 2009: 22). El principal elemento de discordia entre arte y arqueología sería la predilección de la segunda por la historia del arte, que implicaría una fractura temporal con su objeto de estudio.

En relación con el trabajo de Georghiu – y en el contexto de los trabajos que tratan de incorporar la metafísica del arte contemporáneo evitando recurrir a los trabajos filosóficos “clásicos” que se usan habitualmente en arqueología – se encuentra *Breaking the Surface* (2018), de Doug Bailey. Este libro es un trabajo arqueológico donde se exploran hábitats prehistóricos neolíticos rumanos, caracterizados por los agujeros de poste. Bailey muestra que quizá lo importante de los agujeros de poste para la gente del pasado no era el poner el poste en sí, sino la actividad de “crear agujeros” en la tierra que se hace rompiendo la superficie, actividad que comparten gente del pasado (excavando las fosas en las que se sitúan los hábitats) y arqueólogos (excavando las mismas fosas). “Romper la superficie” tendría implicaciones sensuales, filosóficas y prácticas, pero además representaría un ejemplo de enfoque interpretativo arqueológico desde el arte, que Bailey usa para comprender qué tipo de reflexiones y conceptos vienen asociados a esta actividad.

En el trabajo editado por Valdez-Tullet y Chittock (2016) se presentan unas relaciones de arte y arqueología que tienen en común el estudio de los materiales y el desarrollo de formas de análisis de las mismas (en base a estética, estilo, iconografía, etc.). En los últimos tiempos la arqueología habría pasado de relacionarse con la historia del arte (y los métodos derivados de ésta para el análisis tipológico de los restos) a centrarse en las prácticas artísticas, sobre todo en el contexto del giro ontológico y los nuevos materialismos.

¹⁴ Parte de esta fascinación era ver en Tenochtitlán un matadero y al mismo tiempo una bella Venecia (Clifford 1988: 126).

¹⁵ También la concepción cosmopolita del ser humano sin fronteras, con una ciencia social sin barreras artificiales entre disciplinas, son cosas que luego reflejaría la UNESCO en 1937, y que partían de los fundamentos del surrealismo de los años veinte (Clifford 1988: 140).

No obstante, parecería que se produce una tensión entre el arte entendido desde la historia del arte (punto de vista exterior) y el arte entendido desde su práctica (punto de vista interior). De la misma manera, la práctica artística que se usa, la del arte contemporáneo, privilegia los aspectos abstractos por encima del conocimiento “práctico” que se necesita para poder lidiar con la materialidad. Se aprecia una preeminencia por cómo los artistas generan entendimientos abstractos a partir de los materiales, pero sin tener en cuenta cómo trabajan con ellos¹⁶.

De hecho, las relaciones entre arte y arqueología se abordan desde esta dinámica, planteando un dualismo entre los conceptos occidentales de “arte”, “artista” y “obra”, frente a la “creatividad” como característica interna del ser humano (Valdez-Tullet 2016: 57). A menudo se confunden arte y creatividad introduciendo características de una en la otra, haciendo que al final el trabajo creativo de las personas del pasado se estudie a través de sus resultados materiales finalizados (las obras, la cultura material), reproduciendo una lógica mentalista que impide realmente estudiar el proceso creativo en sí.

Por ejemplo, en ocasiones se suele utilizar el punto de vista de los artistas para entender mejor el arte rupestre. Para entenderlo, un paso fundamental ha sido considerarlo, desde un principio, como “arte” o como “obra de arte” (en sentido estético), olvidando sus propiedades materiales o aspectos no fácilmente categorizables visualmente. Una vez entendido como “obra de arte”, se busca “dentro” de sí la creatividad o la agencia que lo generó en primer lugar.

El problema con la consideración del arte rupestre de esta forma es que implica la proyección de una serie de ideas preconcebidas que limitan las posibilidades de análisis de los procesos creativos detrás de esas obras, al considerarlas o bien algo estético o bien como un vehículo de experiencias que provocan un impacto en el espectador (Gell 1992, Valdez-Tullet 2016: 83). De hecho, más bien la “obra” es también algo orgánico con su propia historia de vida, y no un artefacto u objeto finalizado con un diseño mental proyectado sobre su materia “inerte”, que llega hasta nosotros incorruptiblemente y que hay que descifrar (Cochrane 2016). Esta concepción hilemórfica de los materiales como pasivos e inertes, esperando significado como simples soportes para las

¹⁶ Es decir, con la preeminencia de lo conceptual se perdería la faceta material de la producción artística (el artista lidiando con los materiales con sus manos), en la cual materia y mente se desdibujan la una en la otra, provocando “situaciones artísticas” (por llamarlas de alguna manera) de las que el objeto de arte sólo sería un actor más en el proceso por el cual el artista genera conocimiento o experiencia, en movimiento. No podría haber un “resultado” pues la materia es orgánica y está en constante crecimiento, y tampoco el diseño mental del artista podría proyectarse sobre la materia inerte (como indica la doctrina del hilemorfismo). Pero esta idea la veremos más adelante cuando hablemos sobre la creatividad como improvisación.

representaciones que contienen, ha sido una constante en el estudio del pasado y ha generado una forma de comprender los restos como si éstos fuesen representaciones abstractas fijas y estables.

Un caso paradigmático es el de Marcel Duchamp, en el contexto del arte conceptual. Con la noción del *ready-made* (objetos no manipulados, colocados en el museo), se consumó la importancia de lo conceptual, pues las obras de arte ya no tenían un valor estético en sí, sino que se valoraban en función del valor del intelecto del artista (Renfrew 2003: 96). Los *ready-made* cuestionaron la separación entre presentación y representación (Jay 2007: 126), como se aprecia en *Hasard en conserve* (Duchamp, 1914), donde el contenido de la obra es un testimonio de un momento ya ausente¹⁷. Este arte está basado en la noción de que la obra es la *materialización* o *registro* de una idea¹⁸, como el registro material de un concepto o la forma “final” de algo creado mediante la recomposición de fragmentos (Renfrew 2003: 101), tal como también ocurre con la interpretación convencional de los materiales arqueológicos, en la que está presente la noción de que “materializan” la agencia humana¹⁹.

Como ocurre con los restos arqueológicos, los objetos de arte a menudo se han “descifrado” mediante un mecanismo de abducción con el que se aprehenden los aspectos intangibles encapsulados en los objetos, especialmente la agencia que les dio lugar (Gell 1998: 13). Este método consiste en aplicar una ley o situación conocida sobre un objeto desconocido, con el objetivo de comprenderlo en referencia a ese conocimiento previo ya dado. Partiendo de que los objetos de arte se definen como índices, se podría abducir la agencia que los creó, tal como sabemos que se ha hecho fuego a partir de ver una columna de humo²⁰.

¹⁷ Esta obra además anticipa el trabajo de Richard Long o Andy Goldsworthy (dos artistas de referencia para Renfrew). Estos artistas recogen elementos naturales y los reorganizan, pero este proceso sólo sobrevive en las fotos, que son la obra de arte en sí (Renfrew 2003: 98).

¹⁸ Por oposición a Duchamp, podemos señalar que otros artistas como Picasso mostraron que un momento particular podía representarse en diferentes momentos de su movimiento, en los cuadros de estilo cubista.

¹⁹ Esta idea es congruente con cómo la arqueología funcionalista, inspirada por la antropología social, privilegió las cosas que reforzaban el ideario del evolucionismo cultural y la Historia cultural. Los objetos eran concebidos como productos de la cultura, más que como cultura en sí mismos. Así, se potenció el concepto de “proceso” (lo distintivo eran los objetos descartados, la ruina, el decaimiento). El pensamiento arqueológico creció entre teorías pre y post-deposicionales, y sólo a partir de los setenta el foco pasó de los “objetos de la cultura” hacia el estudio de los comportamientos y prácticas sociales y cómo éstos aparecerían materialmente en el registro. Todo lo que no era objeto de búsqueda era descartado rápidamente, como señalan Shanks, Platt y Rathje al respecto de la “*Garbage Archaeology*” (2004).

²⁰ Gell proponía la “teoría del nexo del arte”. Gell pone el ejemplo de una columna de humo. Éste sería un signo natural cuya inferencia es lógica: “el humo surge de la combustión”. Pero con la abducción de la agencia, el humo no sólo es un icono natural, sino un índice artefactual, pues indica la agencia humana de “hacer fuego”. En este sentido, una obra de arte, un cuadro por ejemplo, sería un signo natural de la pintura que se ha ido colocando al igual que el humo es signo natural de la combustión. Pero sería necesario hacer una abducción de la agencia para conocer las intenciones humanas detrás de esa pintura. Para Gell los objetos no son exactamente icónicos, no se refieren a su agente tal como es. En el caso de una piedra usada como la representación de un dios, ese dios puede no parecerse a esa piedra en absoluto. La piedra es sólo índice de la presencia espacio-temporal de ese dios, pero no de su apariencia. La piedra por tanto funcionaría como signo natural, como hace el humo con la combustión. Siguiendo ese esquema Gell diferencia

Por último, este ejercicio de análisis de narrativas y significados abstractos a través de los rasgos de la materia ha sido constante en arqueología (y en el pensamiento moderno), como vemos en casos tan paradigmáticos como la categorización de las Tres Edades de Thomsen, que desarrolla una idea de progreso tecnológico a partir del estudio decimonónico de los ajuares de tumbas y túmulos prehistóricos de horizontes como Hallstatt o La Tène. A este respecto, los métodos de registro y análisis que se desarrollaron para la realización de estas categorías crono-tipológicas, hoy en día suelen ser “ampliados”, pues se considera que no registran la “textura” del mundo en su complejidad (Chittock 2016: 98, Law 2004: 143, cit. en Chittock 2016, Shanks 2012: 34). Las reflexiones heterogéneas del arte contemporáneo complementarían al método arqueológico tradicional, añadiendo a su medición, estabilidad y orden aspectos más complejos de índole subjetiva (Jones 2012: 105, cit. en Chittock 2016) así como de la experiencia humana y del trabajo con los materiales, que no siempre pueden ser aprehendidos desde la mera contemplación (Shanks 2012: 35).

2.3.2.-¿Arqueólogos o artistas?

Un elemento señalado habitualmente para establecer las relaciones entre arte y arqueología/antropología es la exhibición de los datos. “Exhibición”, “publicación” o “exposición” son términos que refieren a un proceso por el cual los objetos, entendidos como “resultados finales”, han de mirarse a través del marco acristalado del museo, en una pantalla o en el papel. Esta forma de exponer y estudiar los objetos proviene en buena parte del anticuarismo.

Se ha considerado que la práctica anticuaria, sobre todo a partir del Renacimiento, constituyó las primeras prácticas arqueológicas. Los anticuarios fueron figuras públicas cuya actividad estaba regulada con métodos y formas de describir e interpretar dentro de un marco estandarizado. A diferencia de los antiguos escribas medievales, los anticuarios desarrollaron una práctica basada en el contraste de las fuentes históricas y la observación de primera mano de los objetos. Algunas de estas prácticas quedaron reflejadas en los tratados de anticuarismo de la época, donde se especificaban sus reglas comunes en cuanto a clasificación. Por ejemplo, entre estas prácticas destacan la descripción topográfica de Biondo (1446), la de la *Italia Illustrata* (1450), o la clasificación de antigüedades de Rosinus (1583) (Schnapp 2008: 397-398). Los anticuarios difuminaron las fronteras entre la investigación y la imaginación (ciencia y arte), pues su motivación no era tanto la creación de registros académicos sino la de contentar las cuestiones surgidas de su inspiración (Shanks 2012:

las obras de arte entre índices (el humo), artistas (el creador del fuego), recipientes (la hoguera, el fuego) y prototipos (representación) (Gell 1998).

42).

Con el paso del tiempo, desde el siglo XVI al XVIII, estas prácticas se fueron re-definiendo, separándose en géneros que serían las bases para otras disciplinas como la arqueología. La arqueología como disciplina nació en parte en el caldo de cultivo que representaron las galerías, museos y gabinetes de curiosidades, sobre todo con la incorporación al anticuarismo de la sistematización científica, que provocó un menor interés en la acumulación de curiosidades y compraventa de antigüedades. La excavación arqueológica jugó un importante papel en ello, sobre todo con la adopción de los principios de la geología y estratigrafía (desarrollados en *Principles of Geology* de Charles Lyell en 1833, aunque en arqueología fueron introducidos con más fuerza en los años 70, con el salto metodológico que supuso la Matrix Harris) y la idea de la recuperación de contextos, que la convertían en un proceso controlado y sistemático.

Como ya se ha señalado, sin elementos como la tipología, la estratigrafía o recientemente la arqueometría (producto de las distintas revoluciones científicas y tecnológicas de los últimos dos siglos), los arqueólogos seguirían siendo anticuarios (Schnapp 2008: 405, Shanks 2012: 42). No obstante, tipología y arqueometría solamente han implicado un refinamiento de los métodos de descripción y clasificación, dejando intacto el pensamiento moderno que nutre sus bases, y que está presente en ideas como la de “proceso” y “exhibición” que se siguen usando tal cual hoy en día.

Históricamente los espacios de exhibición a menudo han definido el objeto de interés de arte y arqueología, por ejemplo partiendo de categorías como “arte primitivo” (objetos realizados por artesanos, o personas de otras culturas “menos avanzadas”) o “bellas artes”. El “arte” era todo aquello dentro de los museos de bellas artes (añadiendo a esto los objetos de arte antiguo), mientras que el resto de artes “primitivas” iban a parar a los museos de antropología y arqueología (Renfrew 2003: 94-96). Esta división, radicada en la demarcación de los espacios de exhibición en los que se encontraban ambas disciplinas, el cual se ha mantenido en el tiempo, sitúa por un lado al arte, y a la arqueología junto con la antropología, por otro. Esto explica otro nivel de colaboración entre ambas disciplinas, basado por ejemplo en el uso de formas de (re)presentación propias de las bellas artes para exhibir restos arqueológicos o comprender mejor el pasado.

Si esto es posible en primer lugar (si ambas modalidades, pese a ser visualmente distintas, pueden combinarse), es porque comparten ciertas características homologables que vienen de su forma de pensar moderna, especialmente de una actitud e interpretación hacia las cosas materiales y el proceso creativo en el que éstas están o estuvieron involucradas.

Un caso paradigmático en el que esto se puede ver es el trabajo del artista británico Mark Dion. Con su obra “The Tate Thames Dig” (1999), Dion reflexiona sobre la “estética arqueológica”, explorando la cuestión de *¿qué hace “arqueólogo” a un arqueólogo?* (figura 4). Para ello Dion, con ojo artístico aunque siguiendo una metodología arqueológica, pone en práctica una prospección de las orillas del río Támesis, en Londres, repletas de materiales humanos arrastrados durante siglos. Junto a un equipo de voluntarios Dion se da la tarea de registrar tomando notas, recogiendo material, clasificando, haciendo trabajo de gabinete, etc. Una vez terminada la “campana”, Dion analizó los restos y los expuso en su obra artística de forma similar a como lo hacen los arqueólogos.

A pesar de que Dion se llama a sí mismo “artista” y el producto final de su actividad es una “obra de arte”, incluso adquirida y expuesta en la Galería Tate, es innegable que su actividad plantea una ambigüedad real entre arte y arqueología.

En una línea similar, Dion ha realizado otras obras como “History Trash Scan” (1996) y “Raiding Neptune's Vault” (1997-1998). Aquí se vuelve a poner en cuestión la disciplinaridad misma del arte y la arqueología. En estas obras Dion excavó y estudió los canales de la ciudad italiana de Venecia, para posteriormente exponer sus resultados en Perugia. Sin embargo, con estas obras Dion contribuye indirectamente a generar conocimiento arqueológico sobre Venecia, pues sus descubrimientos permitieron conocer un poco más la historia de esa ciudad. Así, no está claro si lo que hizo fue una “simulación” de arqueología o si la investigación es “auténticamente” arqueológica, dejando abierta la pregunta: si un artista como Dion sigue la metodología arqueológica de la misma manera que hace un arqueólogo, ¿es el artista arqueólogo, o el arqueólogo artista?

En ningún momento de su obra podemos determinar de qué disciplina se trata: más bien, hablaríamos de que Dion está habitando una disciplina nueva, ni arte ni arqueología, ni un espacio híbrido (que implicaría no cambiar demasiado a ninguna de las dos), sino algo completamente nuevo, guiado, coyunturalmente, por la pregunta inicial que se hace, en torno a qué constituye al arqueólogo y su conocimiento. Dion, actuando como arqueólogo, es de hecho un arqueólogo. El producto de su trabajo arqueológico, homologable a una obra de arte, evidencia que la forma de pensar de artistas y arqueólogos es muy parecida. Además, Dion muestra que arte y arqueología, debido a esta forma de pensar, son indistinguibles en cierto punto, y al mismo tiempo evidencia que lo que constituye a una disciplina no son sus convencionalismos preestablecidos, sino prácticas concretas que en el curso del trabajo de campo pueden mezclarse y entremezclarse, de forma generativa, improvisada, adaptativa: en suma, creativamente.



Figura 4. “The Tate Thames Dig”, Mark Dion, 1999. (Tomado de <https://imageobjecttext.com/2012/06/06/dirty-work/.jpg>).

Teniendo en cuenta la forma que tiene la arqueología de estudiar el pasado a través de restos materiales (con la estratigrafía y la asociación de contextos), casos como el de Dion son considerados como una paradoja, pues la arqueología actual se parecería más a la obra de “simulación” de Dion que a algunos de los métodos clásicos de la arqueología, como por ejemplo la excavación en cuadrículas del ingeniero Mortimer Wheeler (uno de los “padres” de la arqueología científica, cuyo método, proveniente de otra disciplina, la ingeniería militar, se utilizaba para excavar con cuadrículas y testigos) (Renfrew 2003: 89). En ejemplos como el de Dion, el artista es arqueólogo porque sigue el proceso arqueológico, y al mismo tiempo es artista porque expone sus resultados en el museo²¹, tal como ocurre a su vez con los arqueólogos, que también habitan así este “espacio

²¹ La cuestión de la exhibición también ha sido tratada por Dion, por ejemplo, en “Curiosity cabinet for the Wexner Centre for the Art” (1961), inspirado en el concepto aristotélico de “cadena de ser”, donde las cosas están conectadas a otras en una secuencia de lo simple a lo complejo (un concepto luego desarrollado por Darwin). O en “Theatrum mundi-armarium” (2001) donde se auna la clasificación del mundo con los conceptos medievales y renacentistas, mediante la colocación de un díptico en el cual se utiliza las clasificaciones del mundo de Robert Findd (del siglo XVI) y de Ramón Lull (del siglo XVII). Para Renfrew con esta obra podríamos ver la construcción de la mente renacentista y reflexionar sobre nuestros sistemas de clasificación, que en definitiva serían construcciones mentales de los siglos XIX y XX influenciados por el cristianismo y el judaísmo (Renfrew 2003: 90).

indeterminado” (Renfrew 2003: 104).

En su trato con el pasado, los artistas han utilizado los principios de la arqueología para incorporarlos a sus recursos estéticos, pero también como forma de sostener una transgresión entre tiempo y materia, entre lo superficial y lo profundo. Por su parte, los arqueólogos han hecho lo propio ejemplificando conceptos y sensaciones con obras de arte en su discurso arqueológico, gracias a la cual mezclan lo objetivo y lo afectivo (Russell y Cochrane 2011: 175). En todo caso, la creatividad para unos y otros se encuentra en sí en el hecho de transgredir los límites de sus propias disciplinas, en innovar presentando un contenido tradicional (o un contenido filosófico-artístico a través de un lenguaje académico) de una forma distinta y novedosa.

2.3.3.-La imitación de la arqueología.

Las relaciones entre los artistas y la arqueología han pasado por varias fases (Jasmin 2013). La primera de ellas tuvo lugar entre los setenta y los ochenta, en Francia, con artistas como Daniel Spoerri, Christian Boltansk, Anne y Patrick Poissier. Estos artistas trataban con el pasado y la memoria, la recolección de objetos y la inclusión de memorias personales en sus obras. La segunda etapa se comprende entre los ochenta y los noventa, en Estados Unidos. Allí los artistas Beauvais Lyon, Mark Dion o Joan Fontcuberta inaugurarían un género nuevo en estas relaciones, basado en la creación de culturas antiguas ficcionales. Fundamental en este trabajo era crear culturas creíbles susceptibles de ser investigadas (“ciencia paródica”) y la imitación del trabajo de los arqueólogos (“arqueología mimética”).

La tercera fase comenzó en los noventa y llegaría a nuestros días. En esta fase se ha producido un desarrollo conceptual del género iniciado en la etapa anterior, destacando las obras “Art of Excavation” de Mark Pessir, “Dog of Aslikelon” de Cho Duck Hyun, y en general el trabajo de Nick Mangan y Andy Goldsworthy. Recientemente podemos destacar el trabajo de Tu Wei Chang, quién crea civilizaciones inventadas a través de recrear un proceso científico que las investiga, y el trabajo de Simon Fujiwara, especialmente “Phallusies” (2010) o “Frozen City” (2010), que también crean restos arqueológicos de culturas inventadas que se exponen a través de la recreación del proceso científico que las investiga (figura 5). Por ejemplo, en el caso de “Phallusies”, Fujiwara recrea un gabinete arqueológico (con microscopios, notas, mapas, fotografías, etc.) donde se están investigando unas columnas con forma de pene encontradas en África. El espectador accede al proceso de descubrimiento y también a las particularidades del hallazgo mediante un ejercicio retrospectivo. Este género de “arqueología mimética”, a diferencia de trabajos como el de Dion – que intentan descansar

honestamente en actividades como la prospección y excavación arqueológica – no buscan tanto realizar un proceso científico sino tratar de transmitir los componentes emocionales de los descubrimientos.



Figura 5. “*Phallusies*”, Simón Fujiwara, 2010. (Tomado de <https://artmap.com/giomarconi/exhibition/simon-fujiwara-2011>).

Sin embargo, existen algunos ejemplos que se sitúan a medio camino entre el trabajo arqueológico de Dion y la “arqueología mimética”. Uno de los ejemplos más celebrados es la obra “*Le Dejeuner Sous L’herbe*” (1983), realizada en colaboración por el artista Daniel Spoerri y el arqueólogo francés Jean-Paul Demoule (Demoule 2012, ver figura 6). Esta obra se basa en la excavación de un banquete realizado por sus autores junto a una decena de personas y enterrado aposta con la intención de excavarlo años después.

La obra incluye la documentación del banquete, así como la excavación. Hay dos actividades claramente diferenciadas, por una parte una actividad cotidiana, artística, fotográfica y performativa (el banquete), y por otra parte una actividad arqueológica “real”, la excavación de los restos. La excavación confiere autenticidad al banquete, que con su entierro es convertido en un “acto del pasado” que el arqueólogo estudia (especialmente los procesos post-deposicionales, que sirven para ampliar el conocimiento arqueológico general) mientras que la producción fotográfica del artista le permitió exponer su trabajo en un museo de arte. Como ocurría con Dion, aparentemente aquí no existen fronteras entre arte y arqueología, lo cual invita a preguntar: ¿lo que Demoule excavó fueron los restos de una obra de arte pretérita o un banquete como actividad antropológica en el pasado?; ¿la

documentación de Spoerri puede considerarse registro arqueológico, tal como la exposición de materiales y fotografías en el museo?

Definir “Le Dejeuner Sous L’herbe” como arqueología o arte sólo puede hacerse separando el conjunto de la actividad en categorías separadas, etiquetando como arte o como arqueología aquellas que encajan con los convencionalismos u objetivos de una y otra, retrospectivamente y en abstracto, una vez finalizado el proceso. Pero en el curso de la acción, lo que vemos aquí es un ejercicio guiado por una pregunta inicial, que es la que explica la movilización de las actividades, métodos y materiales que el arqueólogo y el artista desplegaron en su desarrollo, entremezclando cosas de distintas disciplinas conforme necesitaban hacerlo.



Figura 6. “Le Dejeuner Sous L’herbe”, Spoerri y Demoule, 1983-2012 (Demoule 2012).

Métodos y categorías arqueológicos han sido utilizados para conferir “autenticidad” a culturas inventadas por los artistas, similarmente a cómo la actividad a priori artística de la “arqueología mimética” también tiene la minuciosidad y orden propios de la actividad arqueológica. Casi todos estos ejercicios de imitación siguen los mismos pasos, igualmente interesantes para los arqueólogos: en primer lugar, se producen los restos que luego son enterrados, “in-cavados”. Después del entierro, se dejan “reposar” bajo tierra, dejando que lo enterrado se transforme. Aquí se produce la confrontación entre lo que los creadores imaginan con lo que realmente está ocurriendo. Por último, tiene lugar la excavación, la actividad tradicional de la práctica arqueológica. En estas tres fases no existe en ningún momento una actividad que podríamos achacar solo a la arqueología o al arte, pues

están profundamente mezcladas la una con la otra.

Otros ejercicios donde ocurre lo mismo pueden ser excavaciones científicas²² tales como la re-excavación de yacimientos excavados originalmente a principios o mediados del siglo XX, que son excavados de nuevo en la actualidad para seguir investigando el yacimiento “original”. En el proceso los arqueólogos van lidiando con los rastros de sus predecesores, y con ello son capaces de hacer un análisis crítico de su actividad.

Y sin olvidar que también hay arqueólogos que han analizado yacimientos “no convencionales”, tales como puede ser el caso de Schofield, Bailey y Myers, quiénes durante una campaña de excavación analizaron arqueológicamente la furgoneta que utilizaba su equipo para ir hasta el yacimiento (Bailey 2014: 242-243), o el estudio arqueológico del lugar de trabajo del artista estadounidense Francis Bacon, un caso paradigmático de la aplicación de la metodología arqueológica en yacimientos no convencionales en relación con el arte (Russell y Cochrane 2011) (figura 7).

Como hemos visto, a los artistas no sólo les fascina la arqueología por la excavación y la reconstrucción del pasado únicamente, sino también por cierto interés por los objetos antiguos, que es un punto de confluencia disciplinar con los arqueólogos desde tiempos anticuarios. A este interés se le añaden prácticas y conceptos comunes que comparten con los arqueólogos, incluyendo aquellos desarrollados alrededor de la prospección superficial, la creación de registros ordenados, o la exposición. Pero estos convencionalismos suelen aplicarse y verse una vez que el proceso “práctico” ha terminado (por ejemplo, analizable en el modo en que un historiador del arte analiza una obra). Esto ocurre cuando objetos arqueológicos son expuestos con técnicas de las bellas artes, o cuando culturas inventadas por los artistas son analizadas con las técnicas gráficas de la arqueología. En estos casos, el proceso creativo que dio en primer lugar origen a esos objetos y materiales, como el de la práctica actual, queda oculto tras las apariencias.

No hay que olvidar que las prácticas requieren una conexión entre cuerpo y los materiales que es específica en cada caso, lo que ofrece información de cómo artistas o arqueólogos desarrollan sus habilidades (Jasmin 2014: 160), pero que al mismo tiempo desdibujan y relativizan la importancia de una y otra disciplina, pues son estas habilidades, en el curso de la acción, las que les permiten conocer y convertirse en “artistas” o “arqueólogos”, o una mezcla de ambos (si tenemos en

²² Este tipo de “arqueología mimética” es un tema importante que se trata incluso en contextos alejados del arte occidental. Por ejemplo, en el Art & Archaeology Forum de Kioto, artistas y arqueólogos se reúnen para dialogar sobre museos, excavaciones y gabinetes. Encaminados a generar documentación más “experiencial” de los restos del pasado, artistas y arqueólogos conversan mientras sostienen cerámicas prehistóricas, bailan, escuchan sonidos, etc.

cuenta los muchos puntos de confluencia que estamos viendo).

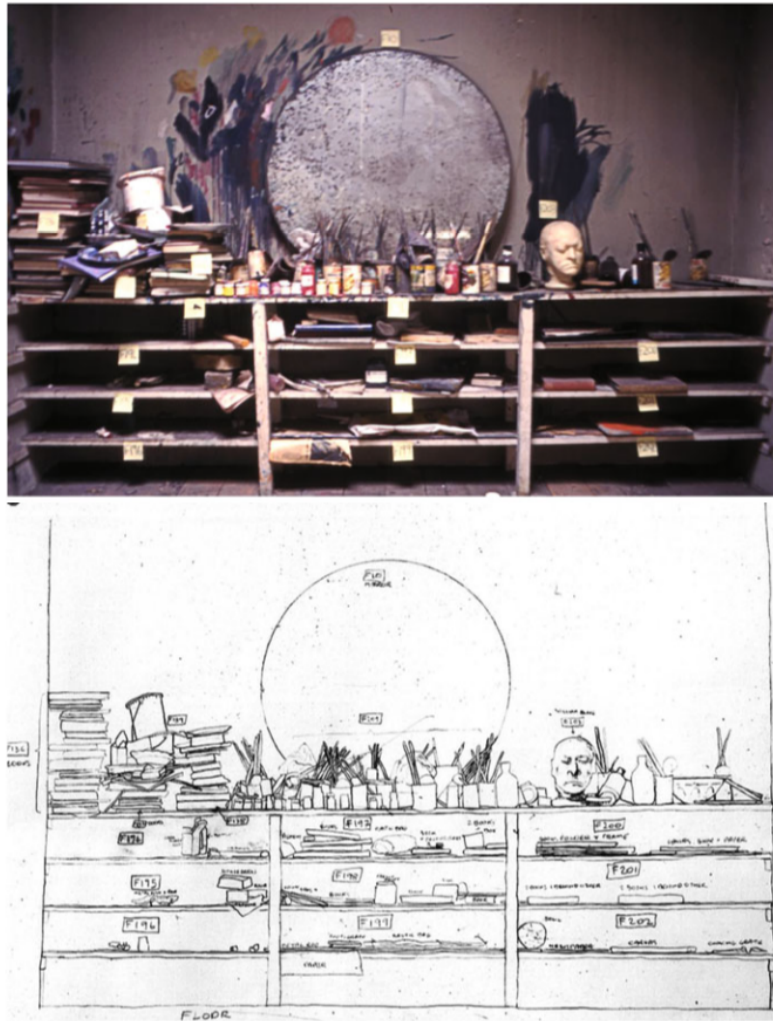


Figura 7. Ejemplo de yacimiento no convencional. Caso del estudio de Francis Bacon estudiado por arqueólogos (Russell y Colchrane 2011).

Si antes veíamos cómo los artistas han hecho arqueología y en otras ocasiones creado una “arqueología mimética” por la cual daban autenticidad a yacimientos creados por ellos mismos, existe otro tipo de obras que viajan en la dirección contraria, creando obras de arte a partir de restos arqueológicos reales de culturas antiguas. Éste es el caso del artista chino Ai Wei Wei, quien emplea urnas obtenidas de excavaciones neolíticas chinas, pintadas con colores y logos de famosas empresas tales como Coca-Cola. Con obras como “Dropping a Han Dynasty Urn” (1995), “Han Dynasty Urn with Coca-Cola logo” (1994), o “Sunflowers Seeds” (2010) Wei Wei hace una crítica a la sociedad de consumo desmemoriada y al rol del patrimonio en la solución de conflictos (figura

8)²³.

Sabedor de que su acción contraviene cualquier sentido común patrimonial, Wei Wei rompe y transforma estos restos como forma de transgresión. Si en otros casos que hemos visto arriba el objetivo era preservar y seguir la metodología arqueológica, este caso consiste en beneficiarse de justo lo contrario, además de romper con los valores eurocéntricos que se otorgan al patrimonio mundial por parte de instituciones patrimoniales y culturales de alcance global.

No obstante, la destrucción del patrimonio que realiza este artista también ejemplifica que el valor que tienen conceptos como “patrimonio” radica en su entrelazamiento con aspectos sensoriales, y no exclusivamente en su significado disciplinar. Cuando una persona observa la destrucción patrimonial de la urna china que Wei Wei deja caer al suelo, la de los Budas de Bamiyán por parte de los talibán en Afganistán, o el saqueo sistemático por parte de grupos terroristas en tantos museos en Siria, no puede dejar de sentir pérdida, rabia o frustración, cosa que parece formar parte de la obra de Wei Wei.



Figura 8. “Dropping a Han Dynasty Urn”, Ai Wei Wei, 1995. (Tomado de *art-ai-weiwei-dropping-a-han-dynasty-urn-X.2016*).

2.3.4.-El arte del trabajo de campo arqueológico.

Dentro de la disciplina arqueológica ha habido intentos por estudiar y ampliar los convencionalismos del trabajo de campo, especialmente con la inclusión de aspectos sensoriales obtenidos del arte. Por ejemplo, esto se ve cuando se ha observado un “arte de la arqueología” (en lugar de ver a los artistas

²³ La apropiación del espacio y el uso de elementos patrimoniales para poner el foco en los problemas contemporáneos asociados a éstos es una preocupación que comparte también el arte urbano, véase la obra de artistas Banksy o Sam3. En relación con el arte urbano, el graffiti es otro ejemplo de apropiación de los espacios para expresar problemas contemporáneos a través del arte.

como arqueólogos, en este caso se busca ver en qué medida la arqueología es una práctica artística). Uno de los elementos de este “arte de la arqueología” estaría presente en la “experiencia” de excavar, en una forma de entender el yacimiento a través de las impresiones que provoca éste en los arqueólogos (Renfrew 2003: 41). Pero la experiencia de excavar está conectada con la estética del proceso de excavación, la que Renfrew define alrededor de tres elementos.

En primer lugar, están *los placeres de excavar*, que se producen cuando se examina el pasado estrato a estrato, con la satisfacción de sujetar el paletín y excavar. En segundo lugar, existen *los placeres de registrar*, una satisfacción por obtener orden del caos, marcar, siglar, cribar, imponer lucidez y orden con la esperanza de que se obtendrán patrones de análisis. Por último, el tercer elemento es *la satisfacción del trabajo bien hecho*, que se encuentra en las actividades de limpieza, la preparación para la foto, los dibujos precisos, etc. (Renfrew 2003: 42). Sumados a estos placeres de la arqueología, existirían otros elementos de tipo sensorial como ser el primero en descubrir algo o la satisfacción al ver que los fragmentos encajan entre sí, algo que para Renfrew comparten tanto los arqueólogos como los artistas²⁴.

Otro ejemplo es la forma de recopilar información a partir de los “encuentros” con los materiales, parecida al placer que sienten los estudiantes en cualquier museo cuando tratan de dibujar las obras de grandes artistas que tienen ante sí. Estos encuentros no sólo son visuales (a través de la visión óptica) sino hápticos (pues involucran también lo táctil, al rehacer las líneas de los cuadros que imitan) (Renfrew 2003: 47, 49). Como hemos sugerido anteriormente, artistas y arqueólogos se involucran corporalmente en lo que hacen, pues sus prácticas son participativas, un encuentro entre humanos en un lugar concreto (Meirion Jones 2013: 23-24).

Además, esta sensibilidad por la estética del proceso de excavación conllevaría el desarrollo de un principio ético para enfrentarse al expolio, pues los objetos saqueados no contendrían ninguna característica estética de los *placeres* (Renfrew 2003: 55).

Generalmente, la inclusión de este tipo de cuestiones experienciales y sensoriales ha venido a partir

²⁴ Por ejemplo “la alegría del descubrimiento” (ser el primero en encontrar algo y sostenerlo con la mano), la “satisfacción de la reconstrucción” (ver como encajan los fragmentos recuperados, como se unen y conforman los objetos completos, para después determinar la pieza, clasificarla y fotografiarla, que sería una sensación palpable de que el conocimiento ha avanzado), o la “experiencia del terreno” (usando el paletín se siente la textura del estrato, su densidad, etc., y esto lleva a una fascinación por los procesos de acumulación que dan lugar a los estratos). Otros “placeres” de la estética de la excavación serían, por ejemplo, “detectar la escritura en una tablilla usando fotografía infrarroja”, “el patrón detectando al final de una prospección magnetométrica, que se une en el ordenador”, “la mirada a través del microscopio”, o “la consecución de fotos aéreas donde se identifican marcas en el paisaje” (Renfrew 2003: 44).

de los trabajos posprocesualistas y su pretensión de superar las limitaciones del texto escrito. Un ejemplo de ello es *The archaeological imagination* (2012), de Michael Shanks, donde se explica que dentro del pensamiento arqueológico hay una poética que sirve para dotar a las descripciones de un mayor poder evocativo. Shanks usa aproximación fenomenológica que enfatiza la experiencia como fuente de conocimiento (Shanks 2012: 14-15). La noción de la *imaginación arqueológica* que propone Shanks implica “un impulso creativo en el corazón de la arqueología” que “está enraizado en una sensibilidad, un conjunto de actitudes a través de trazos y restos, a través de la memoria, tiempo y temporalidad” (Shanks 2012: 17, 25).

En la labor de conseguir rigor académico sobre el pasado a través de los restos, la arqueología debería lidiar con aspectos intangibles como puede ser la evocación de la ruina (que a su vez conlleva una serie de metáforas que son las que se usan para pensar el pasado²⁵). Por esta razón, la arqueología proporciona algo muy valioso para los artistas: las conexiones para evocar las historias y preocupaciones pretéritas y modernas de un yacimiento. Sin embargo, dice Shanks, la sensibilidad arqueológica, la fascinación por las cosas materiales, conlleva involuntariamente un desprecio por los materiales en sí, pues a pesar de la abundancia de las cosas materiales, se privilegian los “valores culturales inmateriales” (Shanks 2012: 25).

La sensibilidad que domina el pensamiento arqueológico contiene tres figuras retóricas parecidas a los *placeres*, tomadas de la poesía: la *chora*, que es un modo de participación con los restos del pasado a través de la fascinación, la *colección*, una forma de seleccionar y reconocer lo interesante en el momento de encuentro con los fragmentos mediante prácticas como limpieza, reconstrucción, o restauración, y la *metamorfosis*, o la evocación de la ruina (Shanks 2012: 148). La arqueología como disciplina pensaría el pasado a través de estos tres conceptos poéticos. Por otra parte, la forma de generar conocimiento en arqueología, especialmente en gabinete y laboratorio, se han considerado como actividades de *collage* y *montaje*, comunes a arte y arqueología (ver Shanks y Pearson 2001).

El potencial evocativo e imaginativo de la arqueología no se recluye a los “yacimientos” ni a los objetos “antiguos”, sino que es aplicable a todos los lugares y objetos que hagan necesario un desarrollo de este pensamiento arqueológico. Es el caso del *Land Art*, del cual anteriormente hemos expuesto el trabajo de Richard Long (figura 3). Este tipo de arte interviene y utiliza el paisaje al aire libre, con obras efímeras donde lo más importante es el proceso de creación del artista, que se

²⁵ Shanks habla de un “equipo móvil de metáforas” como las de “Excavar profundo a través de capas para encontrar una respuesta”, “Trabajo de campo como detección forense”, “Ruina y decadencia como decadencia cultural y pérdida”, o “Restos del Pasado como lo que conforma lo que somos, nuestra identidad personal y cultural”.

enfrenta a las posibilidades que ofrece el paisaje para la implementación material de sus ideas y proyectos. A menudo, obras de este tipo consiste en la reutilización, por su potencial evocador, de objetos y edificios del pasado.

Este el caso de obras como “Cadillac Ranch” (1974) del grupo Ant Farm, que se compone de coches antiguos dispuestos como megalitos (figura 9). Ejemplos relacionados incluyen “Intervention Reformirung VII Las Palmas” (2009) de Eberhard Bosslet, que trabaja sobre el estado de ruina de unas casas antiguas del siglo XIX en Las Palmas, o el trabajo de Daniel Guzmán sobre la presencia de lo arqueológico en la vida diaria con “La Dificultad de Cruzar un Campo de Tierra Cualquiera” (2012).



Figura 9. “Cadillac Ranch”, Ant Farm, 1974 (Tomado de *Cadillac_Ranch,_distant*, Wikipedia Commons).

El *Land Art* es también un género atractivo para los arqueólogos, no sólo para analizarlo sino para usarlo como técnica de estudio. Esto ocurre en el caso del paradigmático artículo de Chris Tilley, Barbara Bender y Sue Hamilton “Art and Representation of the Past” (2001). Este trabajo no solamente incluyó una etnografía arqueológica del trabajo desarrollado en Lesternick (Reino Unido), sino varias acciones artísticas que sirvieron para explorar, desde el punto de vista fenomenológico, cómo se puede dar respuesta a los restos de las acciones humanas del pasado. Estos autores hablan de una “respuesta” imaginativa o creativa, que serviría para entender el proceso creativo que dio lugar en primer término a esos restos del pasado, y conocer qué representó para la gente del pasado ese proceso creativo.

La “respuesta creativa” se define como una investigación sobre cómo la actividad arqueológica puede producir o inspirar la imaginación. Estos autores lo investigan a través de la transformación física del paisaje creando instalaciones artísticas (figura 10). Con estas obras de arte se trata de visibilizar el trabajo que hacen los arqueólogos en el paisaje, como una especie de materialización de sus actividades, colocando diferentes elementos en los megalitos y otras estructuras del yacimiento. Con ello además es posible estudiar la relación existente entre los diferentes espacios que hay en el yacimiento (Tilley, Hamilton y Bender 2001: 44).

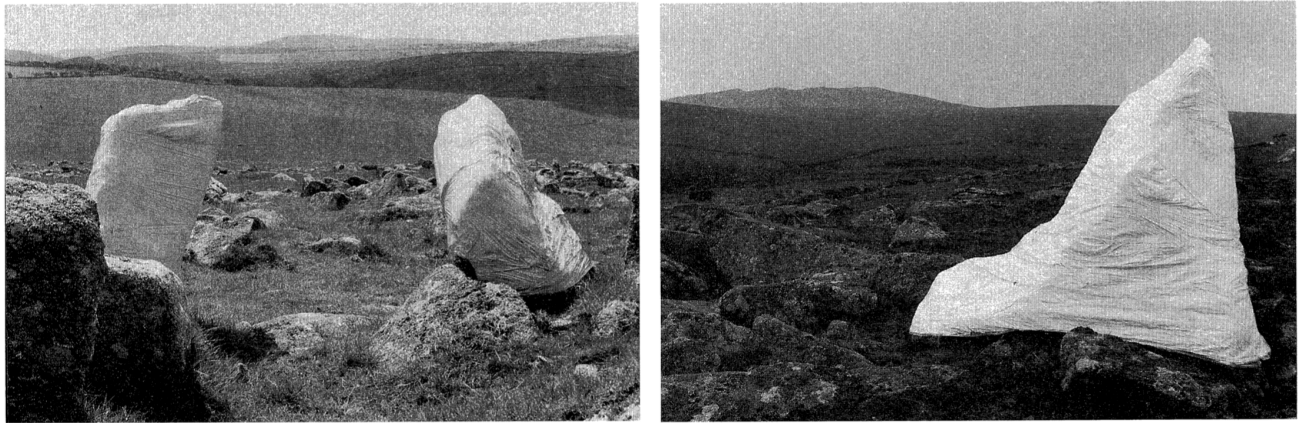


Figura 10. *Megalitos envueltos. Arte en Lesternick (Tilley, Hamilton y Bender 2001: 50).*

Como otro ejemplo del uso de este enfoque fenomenológico en relación con el arte y la arqueología, en su análisis de la reconstrucción de objetos y casas de Catalhoyuk, Ellen Glover señala la existencia de un “arte experiencial”, que tiene que ver con el “choque”, el impacto o conmoción, que se produce en un espectador al tomar contacto con los materiales del yacimiento (Glover 2016: 141). Para ejemplificar la idea, Glover expone el trabajo performativo de Josef Beuys (basado en yuxtaposiciones de gestos) para tratar de entender la “*performance* de la deposición” en el pintado y repintado de las paredes de las casas de Catalhoyuk. Esto es considerado como un acto de arte contemporáneo en tanto que conllevó este proceso performativo.

En otros casos, las casas de Catalhoyuk y las formas en las que han sido reconstruidas y presentadas comparten conceptos comunes sobre el uso del color, la luz, la oscuridad, el espacio o la textura, con obras de arte contemporáneo como “Obliteration Room” (2012) de Yayoi Kusama (figura 11). El uso que hacen este tipo artistas del color y la luz sirve para alterar el espacio y transformar las sensaciones del espectador. En el caso de Kusama, el color tiene propiedades

transformativas, y cambia la percepción de un entorno²⁶, como hace con sus habitaciones decoradas con pegatinas de colores (Glovier 2016: 144-146). Las sensaciones que uno experimenta al entrar en contacto con estas obras permitiría entender mejor procesos como los de las casas de Catalhoyuk, que quizá con los métodos convencionales nunca podríamos llegar a imaginar.



Figura 11. “*Obliteration Room*”, Yayoi Kusama, 2012. (Tomado de https://dunedin.art.museum/exhibitions/past/the_obliteration_room).

No obstante, en general pervive una consideración de que el objetivo a conseguir es algo así como “abrir la mente”, dejando los procesos prácticos donde lo material es encontrado y transformado, y donde las habilidades son desarrolladas y aplicadas, como un telón de fondo que se analiza visual y estéticamente una vez que el proceso creativo ha finalizado, tal como veíamos anteriormente en el caso de excavaciones y exhibiciones “arqueo-artísticas”. Pese a los ejercicios heterogéneos entre arte y arqueología que hemos visto, no se ha salido totalmente de la separación entre forma y materia, aún presente por ejemplo en cómo se considera que las experiencias “surgen” del contacto con los materiales (Janik 2013: 46). Aunque parece que el arte ofrece nuevas formas de expresión, pues es más sensible a los aspectos interiores de la experiencia humana, en realidad se sigue reproduciendo un pensamiento moderno sólo que en formatos distintos a los que ya están habituados los arqueólogos.

Un intento por trascender estos rasgos del pensamiento moderno podríamos encontrarlo en la obra de

²⁶ Glovier señala otro ejemplo del uso del color, el de cómo lo utilizan los nativos Anangu. Para éstos cada momento temporal es de un color distinto. Por ejemplo, el cielo es distinto cada vez según pasa el tiempo. No seleccionan sólo una parte de la transformación y olvidan el conjunto del proceso como hacen los occidentales. Cuando nos aproximamos a un material que cambia de color, lo percibimos como animado. Eso significa para Glovier que es la luz lo que anima a los materiales (Glovier 2016: 146-147, Young 2011: 367).

Richard Long, caso de “Chalk Line” (1984, figura 12). Esta obra, que se compone de piedras dispuestas en forma rectangular, asemeja un sondeo excavado. El espectador observando la obra podría aprehender sensaciones sobre la excavación arqueológica, la preocupación por la limpieza de la misma por parte de los arqueólogos, y también rastrear el interés del artista por el estudio de los hábitats neolíticos (Renfrew 2003: 29). En el trabajo de Long lo importante es la experiencia del proceso de creación (en este caso, escultura), y no la producción de un producto que se pueda ver o no. Ocurre lo mismo en otras de sus obras, caso de “A line made by walking” (1967) o “Walking a Line in Peru” (1972), donde la línea que uno observa es algo secundario al proceso en sí de caminar que la ha producido.



Figura 12. “Chalk Line”, Richard Long, 1984 (tomado de Renfrew 2003: 10).

Para un arqueólogo, “Chalk Line” es evidente: un corte arqueológico donde aparece una estructura (para Renfrew, neolítica) después de, parece, haber sido limpiada con precisión. Más allá de ser una obra resultado del estudio de la arquitectura neolítica escocesa, la obra muestra cómo el arte puede ser reflejo crítico de las prácticas arqueológicas desde el espacio del arte contemporáneo.

Pero lo más interesante de Long es que su obra no se resume a algo estético, y ni siquiera es un producto o “resultado final”. Ésta puede tomar la forma de una fotografía o un mapa, pero lo que refleja es algo creado durante horas en un contexto temporal y espacial concreto. En sí, lo que se llega a ver no es sino una “reproducción” de estos eventos, que depende en buena parte de la imaginación del espectador a la hora de descubrir la agencia humana que hay tras ella, como si se tratase de un objeto de análisis arqueológico en sí. La obra se fundamenta en que alguien “estuvo ahí” (Renfrew 2003: 31-36). No obstante, en el momento en que se mira, los restos que dejó la acción de Long han cambiado correlativamente al cambio orgánico de sus materiales, e incluso la misma

materialidad de la foto que acaba en el museo también va transformándose a cada segundo. Estudiar estos procesos de degradación y transformación también deberían servir para comprender mejor la materialidad del pasado.

Por último, en el ámbito de la arqueología del pasado contemporáneo, los enfoques simétricos y el giro ontológico, también se han técnicas artísticas. Por ejemplo, los arqueólogos Pearson, Roms y Piccini acamparon por la noche en la estación de Bristol, en el contexto del proyecto “Temple Meads”, para comprender de qué forma la ausencia de actividad en un lugar no es una condición fija sino algo transitivo que ocurre y deja de ocurrir, en este caso en un lugar de paso como una estación de tren (Bailey 2014: 242-243). Otro caso es el del arqueólogo Bjørnar Olsen y su trabajo fotográfico “Pyramiden Town”, en el que muestra imágenes evocativas. Algo similar ocurre con los bien conocidos trabajos arqueo-artísticos de Mike Pearson, ejemplo de lo cual es “Three Lines” (1995), junto a muchos otros mencionados anteriormente.

También se han explorado las posibilidades del arte contemporáneo para tratar con las materialidades de los no-lugares, espacios limítrofes y heterotopías, los de la sociedad de consumo tales como los objetos producidos en masa, y valores como el exceso y la repetición, lo ruinoso, fragmentario, o lo abyecto (González Ruibal 2018, en conferencia). Desde la fotografía y la arqueología del pasado contemporáneo destacan trabajos de Andreas Gursky sobre el exceso y la repetición de los productos de consumo; William Caraher, Jane y Louis Wilson, que fotografían restos del pasado reciente para mostrar cómo el tiempo los ha modificado y afectado (como un búnker alemán en las playas de Normandía); o Maryam Dezhmakhoo, artista iraní que trabaja sobre las ruinas de las ciudades contemporáneas.

Destaca también el trabajo de Thora Pétursdóttir, una arqueóloga que mezcla arqueología contemporánea con fotografía con el objetivo de conseguir una mayor profundización en la investigación de ruinas modernas en Islandia (figura 13). Su trabajo se encuadra en el contexto del giro ontológico, el posthumanismo y el rechazo al textualismo (Pétursdóttir 2012: 577). Pétursdóttir critica que en el intento por incluir la agencia o la vitalidad de los materiales, lo que ocurre es que se humanizan, provocando que su “otredad” deje de explicarse, y su derecho a ser incluidos se confunda con su derecho *a ser*²⁷. Ella propone que la presencia de los materiales ofrece en sí una forma

²⁷ Petursdottir propone que hay que hacer frente a las cosas como cosas, que no son humanos (no viven, mueren, respiran o hablan). Petursdottir utiliza la fotografía para reflexionar sobre estas cuestiones, y proponer una arqueología más cercana a la memoria que a la historia, ya que su principal objetivo no es hacer una historia antes de la Historia, sino “tratar con la memoria material del pasado que escapa a la consciencia histórica” (Olivier 2011: 34, cit. en Petursdottir 2012).

alternativa de recordar el pasado; las ruinas no “esperan” interpretación ni historización por parte de los humanos. El giro ontológico habría limitado el concepto de “materialidad” a una serie de cualidades en torno a la cognición o la representación²⁸ (ver Olsen 2010). La premisa es que la arqueología permite acceder a realidades inefables y cotidianas de grupos subalternos silenciados, al darles voz más allá de las narrativas históricas (Buchli y Lucas 2001: 14, Lucas 2004, también Hodder 2001, Olivier 2001, cit. en Pétursdóttir 2012). Tratando de comprender los materiales en sí, y no a través de su representación o categorización abstracta, podemos comprender aquellos fenómenos del mundo donde lo humano y lo material están entremezclados (Ingold 2013: 7).



Figura 13. *Aspecto del trabajo de Thora Pétursdóttir (en Pétursdóttir y Olsen 2014).*

2.4.-¿Una disciplina nueva o un espacio híbrido?

Como se ha podido ver en la heterogeneidad de las relaciones entre arte y arqueología y en los enfoques que ha tomado la literatura respecto a los presupuestos de una y otra, normalmente se ha tratado a la arqueología como una ciencia que produce datos, por una parte, y al arte como forma de ejemplificar aquello difícilmente expresable con las convenciones académicas, por otra. Esta tensión entre ambas disciplinas, visible en cómo una crea información sólida y otra se nutre de sensaciones fluidas, ha permanecido sin resolver aún cuando la arqueología, de hecho, genera interpretaciones fluidas y el arte es capaz de lidiar con lo material también. Por motivos históricos, arte y arqueología comparten ciertos conceptos y actitudes que han permanecido inalterables, y que forman parte de lo

²⁸ El hecho de convertir la incorporación de cosas y marginados en un fin en sí mismo, es tomado como parte de un enfoque que sigue siendo histórico (al final son reivindicaciones históricas, alternativas, pero históricas). De alguna forma, la historia ha colonizado la concepción del pasado. El problema por tanto no sería la definición de la historia, sino la historia misma. Esto habría sido provocado por la imposibilidad de separar la arqueología de la historia cultural, en la que el pasado es sólo un rasgo más de los materiales. De hecho, la noción es que el pasado que se encuentra fuera de la historia registrada sería históricamente conocible (Pétursdóttir 2012).

que hemos venido denominando “estilo de pensar moderno”, de tipo mentalista, que contiene dualismos entre cultura y naturaleza o cuerpo y mente, el predominio del perspectivismo y la comprensión de la experiencia de los sentidos bajo las metáforas de la vista, así como también la doctrina del hilemorfismo por la cual la materia es pasiva y recibe significados humanos, etc. La creatividad, tal como la vamos a explorar en esta tesis, se opone a esta forma de pensar, y por tanto no tiene nada que ver con la creatividad entendida hasta ahora en arqueología, según la cual lo creativo son aquellos ejercicios donde se innova incorporando formatos y técnicas de otras disciplinas.

Si ambas disciplinas han aparecido como separadas, lejanas, diferentes, no ha sido únicamente por el privilegio de la arqueología por la tecno-ciencia y el del arte por lo sensible y lo conceptual, sino por la institucionalización del conocimiento académico alrededor de las “disciplinas”. Así, cuando una o varias disciplinas trabajan para solventar un problema común, o comparten algo de las otras, se considera que están generando una “inter-disciplina” o un espacio “híbrido”, como una casa en la que hay varias habitaciones conectadas por puertas, que de vez en cuando se traspasan pero que nunca dejan de dividir lo que contienen. Así, la estabilidad de las disciplinas nunca peligra, pues si tienen que colaborar con otras siempre lo hacen “fuera” de sus fronteras.

La interdisciplinariedad tiene una genealogía muy particular. Como señalan Andrew Barry y Georgina Born (2013) las disciplinas *disciplinan las disciplinas*. Aquello que forma parte de sus métodos es usado rigurosamente, mientras que lo que queda fuera es expulsado. La idea de la interdisciplinariedad precisamente implica transgredir estos límites. Pero en vez de generar nuevas disciplinas o prácticas de conocimiento originales, los distintos elementos de las disciplinas están juntos, nunca revueltos. Por ejemplo, la poesía puede resultar una forma de expresión bellísima, pero difícilmente se aceptará como modo de escritura válido para los informes arqueológicos, aunque se utilice para pensar el pasado o para divulgar.

Si existen disciplinas hoy en día es precisamente por la institucionalización del conocimiento, paso necesario para definir las políticas de investigación, financiación y evaluación en las ciencias. Dentro de la lógica de las ciencias como productoras de la innovación, lo interdisciplinar se ve como un jugoso incentivo, algo no-normativo, para que los científicos puedan ser “creativos” manteniendo su prestigio como tales. La homogeneización de lo interdisciplinar no solamente se ha debido a la necesidad de incentivos para las disciplinas, sino también a ciertas lógicas propias de ellas tales como el hacer la investigación más relevante, innovadora, y la reorientación de sus objetos de interés (Barry y Born 2013: 3, 14).

De hecho hay dos formas de entender el discurso de la interdisciplinariedad: por una parte, se puede ver como una forma de evaluar nuevas técnicas que sirvan para discernir qué tipo de conocimiento es más útil a la sociedad y, por otra parte, para crear relaciones entre la investigación científica y los requerimientos de la economía, a través de la innovación (sea del tipo que sea).

Pero el fenómeno de lo interdisciplinar no es para nada algo contemporáneo, y de hecho lo raro es encontrar un modo de producción del conocimiento que no haya ocurrido en una variedad de sitios geográficos e institucionales muy dispersos (Barry y Born 2013: 3). Comúnmente casi siempre la evolución de las disciplinas ha ocurrido en la forma que hoy en día llamamos “interdisciplinar”²⁹. Hay ciencias, caso de la astronomía, que han sido transformadas a través de prácticas interdisciplinares, y otras, por ejemplo, arte y arqueología ¡se convirtieron en disciplinas autónomas partiendo de un tronco común que ya era en sí mismo interdisciplinar!

La interdisciplinariedad no es homogénea, y de hecho se han definido tres formas por las cuales ocurre. Por ejemplo, hay un modelo *integrativo* o *sintético*, que se basa en la integración de conocimientos y modos de pensar de dos o más disciplinas “antecedentes”, de una forma más o menos simétrica. También hay un modelo de *servicio-subordinación*, donde una o más disciplinas toman un rol subordinado en relación a otras disciplinas, jerárquicamente. Y hay un modelo *agonista-antagonista*, donde la interdisciplinariedad está guiada por formas anteriores de conocimiento y prácticas disciplinares. Es decir, trata de trascender asunciones dadas en las disciplinas históricas y que no han sido, o no pueden ser, identificadas por los individuos de esa disciplina, en función de problemas particulares que son los que orientan el ejercicio interdisciplinar (Barry y Born 2013: 11).

Pero en los tres modelos se puede apreciar una relación bilateral entre dos entidades bien marcadas, estables y sólidas, que no son nunca puestas en duda. Cosa que no siempre fue así, como muestra el ejemplo de las ciencias sociales, que fueron impulsadas por la aparición de problemas concretos afrontados desde lo interdisciplinar. Estos problemas, por supuesto, se encuentran orbitando las estructuras estables de las disciplinas, haciendo que éstas pasen por fases estables (en las que bien

²⁹ Barry y Born definen tres tipos de prácticas que cruzan las disciplinas: interdisciplinariedad, multidisciplinariedad, y transdisciplinariedad. La distinción común que se hace es entre multi-disciplinariedad (distintas disciplinas cooperan, pero continúan trabajando con sus enfoques disciplinarios estándar) e inter-disciplinariedad (donde hay un intento por integrar o sintetizar las perspectivas de distintas disciplinas). Todos estos términos están enraizados en tradiciones concretas. En el ámbito anglosajón el término “inter-disciplinariedad” ha sido dominante, sirviendo no solo para definir la innovación sino también la resolución de problemas (*problem-solving*), y la necesidad de trabajo colaborativo ante las demandas de la resolución de problemas. Por contra, en el ámbito francés y alemán se ha usado más la “trans-disciplinariedad”, tomada como forma de trascender las normas disciplinares (Barry y Born 2013: 8-9).

podrían tratarse como disciplinas de pleno derecho) y otras inestables, que las hacen definirse y redefinirse. Así, la distinción fundamental entre disciplina e interdisciplina no es más que una de consideración, provocada principalmente por el sistema académico en Occidente.

El caso del arte-ciencia es uno de los más particulares a este respecto³⁰. El arte-ciencia involucra a la ciencia de forma plural, generando un espacio artístico donde se experimenta con la ciencia y la tecnología. En sí, el arte queda como algo innovador y novedoso por sí mismo. Y esto ha venido muy bien para hacer que éste se utilice por parte de los científicos para divulgar mejor sus investigaciones. Pero esta colaboración se ha producido en el marco de proyectos concretos y durante poco tiempo. Al final el espacio de trabajo científico sirve para que el artista experimente, y el trabajo del artista sirve para divulgar de forma resumida el trabajo científico, siempre con el telón de fondo de producir algo relevante en términos de mercado (Barry y Born 2013: 27-28). El problema es que se considera en primer lugar que el conocimiento científico que se quiere divulgar ya está finalizado, completo y tan sólo requiere ser publicado.

Esto ha provocado una tensión como puede ser, en el caso de la arqueología, entre teoría y arqueometría, visible también en los casos que hemos expuesto en este capítulo, donde la arqueología produce datos sólidos y el arte interpretaciones fluidas. A la hora de la verdad, hay un tipo de conocimiento que, dado que está validado por la academia, es el que se sobrepone al resto. En estos casos, la ciencia se toma como dada y autocontenida y el arte lo que consigue, actuando de “traductor”, es que la gente participe en ella. En segundo lugar, el rol del arte-ciencia ha quedado como meramente instrumental, basado en “innovar”. En tercer lugar, la interdisciplinariedad de esta relación se ha tomado en el sentido de *subordinación-servicio*, es decir, en base a relaciones jerárquicas donde el arte está al servicio de la ciencia (Born y Barry 2013: 254).

Pero cuando los artistas recrean el trabajo arqueológico, realmente ¿no están haciendo arqueología? ¿dónde encontramos la diferencia con un trabajo arqueólogo real? ¿la hay? Los ejemplos que hemos visto sugieren que no. La cuestión que aquí se abre es sobre la existencia misma de unos límites disciplinares entre ambas.

³⁰ La tradición del arte-ciencia proviene del ámbito anglosajón, donde desde hace más de ochenta años se desarrollan estudios “híbridos” de este tipo, especialmente incentivados por investigadores e instituciones. Muchos de estos proyectos han acabado en una falta de comunicación entre artes y ciencias (Born y Barry 2013: 253).

Por poner otro ejemplo, históricamente se han producido trabajos “híbridos” entre antropología y arqueología, y estos trabajos más bien parecerían ser una re-interpretación por parte de los arqueólogos de las tesis de los antropólogos, aplicando sus métodos y teorías. Pero en el momento en que un arqueólogo adopta un recurso de otra disciplina, como en el caso de la antropología ¿sigue siendo éste de la disciplina de origen o de la que lo recibe? A la hora de tratar con un objeto de estudio concreto que nos obliga a usar elementos de otras disciplinas ¿qué disciplina se supone que estamos usando en realidad?

Aprender una disciplina trata sobre apropiarse, corporalmente, de los conceptos de esa disciplina. Es decir, un arqueólogo es arqueólogo porque puede desplegar las habilidades que su disciplina le proporciona para poder comprender, corporal y mentalmente, el mundo. El conocimiento académico siempre depende del cuerpo (Simonetti 2018: 98). De esta manera, diferentes modos de generar conocimiento involucran distintas actitudes corporales, que cambian a su vez la forma en la que desarrollamos la práctica. Estas habilidades del cuerpo caracterizan distintos modos de pensar.

Así, entender otra disciplina pasa necesariamente por entender las tendencias corporales de ésta. Aprender otra disciplina es aprender a moverse cómo lo hacen los que la practican. Como señala Simonetti, esto es lo que diferencia la antropología de la ciencia de la historia de la ciencia. Por tanto, el intercambio académico no consiste solamente en ideas, sino en modos disciplinares de *sentir* en movimiento, inseparables del entorno que se habita. Los encuentros interdisciplinares son siempre modos sensuales de conceptualización³¹ (Simonetti 2018: 100). Cuando uno en la práctica usa elementos de otras disciplinas, en realidad está *tejiendo* una nueva disciplina compuesta de recursos y gestos propios de otras, en el curso de esa práctica, mientras los desarrolla y aprende con el cuerpo en conjunto.

En el caso de arqueología, arte y antropología, resulta bastante difícil separar los recursos tomados las unas de las otras, pero no porque ya estén suficientemente mezclados y desarrollados siguiendo sus propias idiosincrasias, sino porque estas mezclas producen disciplinas nuevas. Las disciplinas no son conjuntos cerrados, sino que, más bien, son un conjunto de recursos que colaboran coyunturalmente para responder a una cuestión de investigación. Cuando colaboran de forma que resulta casi imposible discernir si es una u otra, no podemos considerar que arte y arqueología estén habitando un espacio híbrido. En esta indistinción, podría decirse que existe una forma de hacer

³¹ Esto no es exactamente aquello que Bourdieu llamaba el “habitus”, ya que lo que aquí se pretende es hablar *desde* el cuerpo, y no *sobre* el cuerpo. El cuerpo no se define por su disposición, sino por su capacidad de actuar. Los cuerpos no son cosas sociales, sino que es el cuerpo en movimiento lo que las constituye (Simonetti 2018: 101).

arqueología distinta, un arte de la arqueología, una “artqueología” si se quiere (Barth y Georghiu 2019), pero con un modo de pensar común históricamente preexistente en ambas, de tipo moderno.

En tanto que el conocimiento de conceptos corpóreos desplegados en movimiento, el diálogo disciplinar es algo que siempre ha existido y no es otra cosa que la confluencia de líneas de pensamiento desplegadas a través de gestos. No es una casa con habitaciones separadas, sino una madeja que se teje (Simonetti, en comunicación personal). Dejando atrás los presupuestos del arte y los discursos de la arqueología, lo que aquí se propone es ir directamente a la práctica arqueológica, y buscar en ella cómo los arqueólogos generan conocimiento en realidad, desplegando habilidades de una forma ni mental ni corporal (más bien en una conjunción de ambos dominios) y observar la creatividad que domina tal proceso, que se intuye diferente de la que presentan arte y arqueología.

Con este repaso de los trabajos de la temática del arte y la arqueología se han pretendido señalar las principales tendencias y conceptos utilizados por artistas y arqueólogos para desarrollar trabajos entre ambas disciplinas. La mayoría de los trabajos presentados parten de un concepto de arte definido por un “resultado final observable”, presente en objetos que se analizan en retrospectiva. Detrás de esta noción están las principales características del pensamiento moderno, aplicables a arqueología y arte como son el predominio de lo cognitivo, lo textual o lo visual. La diferencia entre arqueólogos y artistas era principalmente que el arqueólogo ambicionaba la metafísica del artista, y el artista lo propio con la experiencia práctica del arqueólogo, cosa que llegado un punto han logrado. Sin embargo, como hemos venido considerando aquí, tanto uno como otro ya partían de un pensamiento común, desarrollado históricamente a la par. En esta relación, no está claro si existe un límite entre ambas disciplinas, pues sus trabajos en común tratan de responder a preguntas y necesidades compartidas. Éstas guían cómo se investiga, e implican una actitud corporal y una forma de producir conocimiento conceptual muy similares, pese a que a posteriori se dividan sus “resultados” según valoraciones disciplinares, estéticas, académicas, etc. Focalizando en estas prácticas, que no se pueden encuadrar en ninguna de las dos disciplinas, nos encontramos con una práctica humana no mediada por categorías preestablecidas.

En definitiva, y como veremos más adelante, encontramos que más allá de los límites de arte y arqueología y de los conceptos modernos que utilizan, hay una creatividad improvisada, no basada en producir cosas nuevas, que se da en movimiento, ecológica y generativa, que fluye con el mundo. Contrariamente a la arqueología convencional, una práctica creativa, y a diferencia de un arte que refuerza las dicotomías, una creatividad como fenómeno emergente del movimiento que no tiene que ver con lo estético sino con habitar el mundo. Como resultado, se aprecia una “arqueología creativa”,

que sucede en el *cultivo* del yacimiento arqueológico cuando los arqueólogos van lidiando, pensando y percibiendo, con las complejidades cambiantes de los estratos que excavan.

3.-La descripción tradicional de la práctica arqueológica.

Tal como vimos en el capítulo anterior, la creatividad en arqueología se ha localizado allí donde se mezcla el trabajo arqueológico con cosas de otras disciplinas, en la labor de crear algo que, generalmente, se etiqueta como “nuevo” y “original”. Estos valores, propios de la creatividad hegemónica, acentuaban el análisis de los objetos como “resultados finales” de un proceso creativo que apenas se estudiaba en sí. Éste sólo era estudiado retrospectivamente a partir de los resultados acabados, y era caracterizado en función de las etiquetas otorgadas a ellos. Esta actitud era propia de disciplinas como la historia del arte (en tanto que analiza las obras artísticas y sus significados), pero también de la arqueología por su relación histórica con el análisis de las artes. Así, la forma de hacer de la arqueología algo creativo ha consistido habitualmente en añadir cosas heterogéneas a sus propios productos, cosa que a menudo se ha hecho usando la metafísica y las formas de representación del arte (aunque también de otras ciencias, y últimamente con las tecnologías). De esta manera, la creatividad en arqueología se ha confundido con el simple uso de elementos que aparte de aportar técnicas diferentes a las de los arqueólogos, también, caso del arte, aportan interpretaciones fluidas a los datos sólidos proporcionados por las ciencias.

Curiosamente, si era posible usar arte para pensar la arqueología, y usar la arqueología para hacer arte, era porque pese a que visualmente sus productos son distintos, se guían por normas diferentes y son evaluados en función de sus propios requisitos, en realidad ambas disciplinas comparten un mismo modo de pensar, de tipo moderno, que surge de un lugar común caracterizado por el perspectivismo, los dualismos (entre forma y materia, naturaleza y cultura, mente y cuerpo, etc.), y por la doctrina del hilemorfismo (por la cual la materia física adopta la forma según significados abstractos mentales preestablecidos), entre otros.

Finalmente, con ello, sugeríamos que tendencias tales como la del “Arte-Arqueología” (y en general los trabajos donde se mezclan ambas) no son realmente un espacio “híbrido” o una “interdisciplina”, ni colaboraciones puntuales que consisten en el uso de elementos estables de esas disciplinas por parte de “artistas” y “arqueólogos”, que ven en lo arqueológico y en lo artístico técnicas y conceptos para añadir cosas a su propia labor, respectivamente. Conceptos como el de “interdisciplina” sugieren que las disciplinas son entidades autocontenidas que incursionan de vez en cuando fuera de sus fronteras. Contrariamente, observando la práctica, vemos que las disciplinas se aprenden y desarrollan con los gestos donde se mezclan cuerpo y mente sin distinción, cuando nos adaptamos

ecológicamente al entorno en el que desarrollamos esa práctica. Aprender una disciplina consiste en moverse y hacer los gestos propios de esa disciplina, y no sólo disponer de un conocimiento mental.

Así, por tanto, no es posible un ejercicio interdisciplinar tal como lo entendemos habitualmente (como una aportación de una disciplina a otra, pero que no cambia nunca a ninguna de las dos) pues en la práctica no hay un momento en que podamos dividir y separar lo que es de una y lo que es de otra. Sugeríamos por tanto que colaboraciones tales como la de arte y arqueología, guiadas por una misma pregunta en el proceso colaborativo, serían de facto una misma disciplina en sí que se va tejiendo y entremezclándose conforme se desarrolla, haciendo de sus resultados, conceptos y técnicas algo ambiguo o indistinguible que, en el caso de la arqueología y el arte, siguen un modo de pensar común que hace a sus productos algo homologable o que puede encajarse entre sí. Éstos ocupan el principal foco de interpretación y análisis, estudiándose una vez que ya han sido “finalizados”, dejando no obstante en segundo plano los procesos creativos que conforman el conocimiento en primer lugar, que no pueden ser estudiados únicamente con las categorías disciplinares abstractas y estáticas una vez que ya han acabado.

Es por ello que optamos por observar empíricamente la práctica arqueológica, en búsqueda de una creatividad que se intuye distinta a la que habitualmente se ha otorgado a la arqueología en general, en torno a la novedad, el arte, la tecnociencia, etc. ¿Cómo es y en qué influye otro tipo de creatividad en la forma de conocer en arqueología, cuando los arqueólogos lidian con los estratos que excavan?

Antes de iniciar la exploración de la creatividad en la práctica arqueológica, debemos hacer un repaso por los estudios que han tenido como objeto de estudio el trabajo de campo, incluyendo, en particular, aquellos desarrollados gracias a registros etnográficos de arqueólogos. La etnografía arqueológica será la principal metodología que usaremos para la observación empírica de la creatividad en el trabajo de campo arqueológico. A continuación, mostraremos su historiografía y sus principales tendencias, para acabar desarrollando el enfoque que usaremos aquí, que entronca directamente con la idea con la que terminábamos el capítulo anterior, respecto a que la generación de conocimiento en la práctica se fundamenta básicamente en los gestos corporales de quiénes la practican.

Generalmente, los estudios de la práctica arqueológica se han desarrollado a través de diferentes enfoques a lo largo del tiempo. Algunos de ellos han estado condicionados por los intereses de la disciplina en cada momento, por ejemplo como parte de la críticas al procesualismo y posprocesualismo, mientras que otros han tratado de explorar cuestiones sobre la creación del conocimiento en la práctica arqueológica a través de la descripción etnográfica. El contexto que

habilitó en primer lugar la posibilidad de realizar este tipo de estudios fueron los estudios de la ciencia, temática que buscaba entender la naturaleza del conocimiento científico e inducir a los científicos a ser más reflexivos con su práctica, sobre todo contra las creencias hegemónicas de “objetividad” y “verdad”.

En el caso de la arqueología, la etnografía arqueológica ha servido para describir y caracterizar el trabajo de campo en el que surge el conocimiento arqueológico. Un repaso general por la literatura más relevante del tema nos permite discernir tres enfoques:

1-En el contexto del auge del paradigma reflexivo posprocesualista y la crítica a la producción del conocimiento durante los ochenta, un primer enfoque sitúa su atención en la “construcción” del conocimiento, que incluye el interés por las jerarquías dentro de los equipos arqueológicos, los perfiles sociológicos de los arqueólogos y también, en un plano más general, los condicionantes socio-políticos del discurso y práctica arqueológicos, los yacimientos y el patrimonio en general en torno a las relaciones con el público y las comunidades locales.

2-En segundo lugar, alrededor del trabajo seminal de Matt Edgeworth, encontramos un enfoque centrado en la práctica material de la arqueología, en el cual la práctica arqueológica tiene dos fases (una material/natural, y otra mental/cultural) mediadas por el uso del paletín sostenido con la mano (algo que encuentra un antecedente en la famosa frase de Ian Hodder respecto a que la teoría arqueológica ocurre “al filo del paletín”, 1999). Este enfoque está influenciado por la fenomenología (el reconocimiento de la experiencia humana y de los sentidos en la constitución del conocimiento del mundo), el “giro ontológico” (la introducción de la naturaleza de los materiales y sus características esenciales como agentes activos) y los enfoques simétricos de los noventa (basados en la idea de que lo social y lo material se hacen mutuamente, algo que se resume en la famosa frase de *los materiales nos hacen tanto como los hacemos nosotros*, reconociendo que lo material no es algo pasivo sino que también es agente), contra el privilegio por la abstracción conceptual del posprocesualismo. Así, la práctica arqueológica aparece como un proceso de “descubrimiento”, donde lo natural “en bruto” es transformado en cultura, a través de los documentos de registro. Con ello Edgeworth critica la metáfora del registro como “texto”, y apuesta por un modelo de descripción de la práctica arqueológica basada en la fabricación de los datos arqueológicos a partir de materiales “en bruto”, reconociendo la práctica material de la arqueología.

3-Por último, a partir de aquí sigue una tendencia reciente que va un paso más allá a la hora de describir la práctica material de la arqueología, partiendo de la introducción de lo orgánico frente al

materialismo pasivo de los enfoques simétricos (el “giro material”) y tratando de superar las dicotomías mente/cuerpo, naturaleza/cultura, observando cómo se crea y se aprende el conocimiento arqueológico durante el trabajo de campo. La práctica arqueológica aparece aquí como un proceso “fluido” donde constantemente los arqueólogos están inmersos en prácticas que no son ni materiales ni mentales sino una mezcla de ambas, donde percepción y conceptualización van de la mano y se retroalimentan. Es decir, registro y excavación no son dos fases independientes mediadas por el arqueólogo, sino que se retroalimentan la una y la otra. Así, excavar dependería de cómo se hace el registro y éste dependería de cómo se ha ido excavando. Lo mental, corporal y sensual se dan al mismo tiempo en todos los ámbitos de la práctica, dependiendo siempre del movimiento y el desarrollo de habilidades.

Teniendo en cuenta la existencia de estos tres enfoques, en primer lugar es necesario hacer un breve repaso por la literatura al respecto de los estudios de la ciencia en arqueología y su posterior desarrollo en la etnografía arqueológica, para después explicar con más detalle cada uno de estos enfoques centrándonos en sus autores más relevantes. Con todo ello se sientan las bases del enfoque que iremos desarrollando en los siguientes capítulos y que ha servido para realizar las etnografías que sustentan el estudio de la creatividad que se hace aquí.

3.1.-Los estudios de la ciencia en arqueología: historiografía de la etnografía arqueológica.

Los estudios de la ciencia forman parte de un interés antropológico por conocer las prácticas de, y caracterizar a, los grupos humanos que crean o circundan el conocimiento entendido como científico. Las conexiones entre la antropología con el evolucionismo cultural, con algunas ramas de la arqueología, y con otras tendencias intelectuales y sociopolíticas de finales del siglo XIX, provocaron una ola de estudios híbridos entre ambas disciplinas. Arqueólogos del ámbito anglosajón como John Myres (1869-1954), presidente del *Royal Anthropological Institute* entre 1928 y 1931, o Richard M. Dawkins (1871-1955), quién trabajó sobre folclore y etnolingüística, son ejemplos de la influencia de la antropología en la arqueología. Pero con la profesionalización de la arqueología en la segunda mitad del siglo XX, ésta tuvo la necesidad de tomar un camino independiente. La arqueología “sintió que necesitaba su propio espacio y levantar sus propios límites para crecer y desarrollarse” (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 68). A raíz de estos intercambios surgieron los primeros trabajos de etnografía arqueológica, incluyendo aquel del antropólogo americano Louis Dupree, quien en 1955 analizaba cómo en el contexto de la excavación se crearían grupos artificiales entre los excavadores, quiénes asumían un doble rol como técnicos y

científicos (Dupree 1955, Edgeworth 2006: 1-2).

Inseparables de su carácter descriptivo, ya en estas primeras etnografías se pone de manifiesto que uno de los principales problemas es la reflexividad del observador para con el registro de lo observado. Un caso donde esta preocupación es capital es el trabajo de Wall (1968) y de Christiansson y Knutson (1989), basado en un trabajo etnográfico de los sesenta en Suecia. En este caso las observaciones fueron bi-direccionales, ya que los trabajadores eran observados al tiempo que observaban al director de la excavación, quien también era el etnógrafo. El objetivo de estos trabajos era estudiar el trasfondo educacional del equipo y otras cuestiones acerca de las relaciones entre el equipo y el director y entre diferentes grupos de trabajo dentro del yacimiento (Edgeworth 2006: 2).

Este tipo de estudios disminuyeron con el advenimiento de la Nueva Arqueología, en torno a los años setenta y ochenta. A pesar de ello, destacan de aquellos años algunos retratos de la comunidad arqueológica como los que aparecen en “The Secret Notebook” de Mary Sellars (1973) y “The Golden Marshalltown” de Kent Flanery (1982, también 1976). En tono humorístico y satírico, estos trabajos serían lo más cercano a lo que hoy se entiende como etnografía de la ciencia en arqueología. Son un intento por realizar una “sociología de la comunidad arqueológica” o una taxonomía de los tipos de arqueólogos (Moser 2007: 237).

En esta línea también encontramos el trabajo de Douglas Schwartz en 1978, cuyo objetivo era el de examinar la subcultura de la arqueología para proporcionar una visión del funcionamiento interno de la comunidad arqueológica. Este autor identificó una serie de roles que adoptarían normalmente los arqueólogos (como “buscador”, “genio”, “sistematizador”, o “profesor”, entre otros) y caracterizó cuatro tácticas con las que generaban sus ideas (la táctica racional, la dogmática, la de prestigio y la de exposición pública). Con ello Schwartz mostró el potencial del análisis sociológico para analizar las dinámicas de la cultura disciplinar de la arqueología (Schwartz 1978).

Además, esos trabajos representan una aspiración empírica, surgida del interés por una socio-política de la arqueología, que fueron creando camino para futuras investigaciones sobre las dinámicas internas de la cultura disciplinar (ejemplos en Moser 2007: 238). De hecho, el término “etnografía arqueológica” fue introducido en los setenta, posiblemente gracias a la tradición etno-arqueológica. A diferencia de la etno-arqueología convencional, ésta se basó en la etno-historia, un término también usado de diferentes maneras para describir aspectos cotidianos del pasado

contemporáneo³².

En “The Golden Marshalltown” (1982), Flannery caracterizaba los perfiles clásicos de los arqueólogos a través de una narración novelada en la que unos personajes estereotipados interactúan entre ellos. Estos personajes encarnan diversos perfiles como el “filósofo ‘recién nacido’ de los sesenta”, que no hace trabajo de campo pero que está obsesionado por generar diseños de investigación e hipótesis abstractas, el “hijo de los setenta”, cuya meta es ser famoso, bien pagado y gratificado al instante, y el arqueólogo de “los viejos tiempos”, quién es un arqueólogo serio caracterizado por su trabajo duro. Estos perfiles derivan de un trabajo previo, “The Early Mesoamerican Village” (1976), donde Flannery hacía una caracterización similar (el arqueólogo “mesoamericano real”, el “gran sintetizador”, y el “estudiante escéptico”), con la que intenta defender el honor del arqueólogo de campo frente a la nueva ola de teóricos como Lewis Binford (Moser 2007: 237).

Sin embargo, por su parte Binford también usó, en “Debating Archaeology” (1989), la misma estrategia de caricatura socio-psicológica para defenderse contra las críticas de los post y anti procesualistas. Reflexionando sobre los cambios de la comunidad arqueológica en los ochenta, Binford presenta una “lista de especies intelectuales” en una “guía de campo epistemológica” en la que se enumeran unos perfiles de la comunidad profesional. Su lista incluye “Yippies”, quienes mantienen una aproximación humanística, “Yuppies” que son dependientes de la tecnología, “Guppies”, renacentistas y empiristas, “Lollies”, híper ambiciosos, o los “Jollies”, entusiastas por el debate arqueológico (Binford 1989).

Aunque es cierto que los registros humorísticos ofrecen conocimiento de las dinámicas de algunos debates teóricos situados en momentos y contextos específicos (como los que hemos señalado en el caso de Flannery y Binford, por ejemplo) su objetivo era principalmente polémico y no estaban basados en investigaciones históricas o sociológicas profundas.

3.1.1.-La consolidación de los estudios del trabajo de campo en los 80s y 90s.

Por el contrario, historiadores de la disciplina como Trigger, Patterson y Pinsky comenzaron, a finales de los ochenta y principios de los noventa, a realizar estudios sobre las tradiciones arqueológicas en relación a los contextos de la práctica arqueológica (por ejemplo Trigger 1989 o

³² Para ejemplos concretos de la historiografía del término, ver Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 65-66.

1995). De la misma manera en “Socio-Politics of Archaeology” (1983), Gero, Lacy y Blakey ofrecen un análisis de las dinámicas sociales y políticas de la arqueología en aquel entonces. En Estados Unidos, en relación con el evolucionismo cultural, la arqueología tuvo que tomar en serio a la antropología, ansiosa entonces por establecer reglas universales de patrones del comportamiento humano, de forma que se generó una etno-arqueología, en los sesenta y setenta, producto de esa tradición académica. Este sub-campo justificó el criticismo de los ochenta en adelante, sobre todo por el uso de analogías con las sociedades contemporáneas como forma de interpretar el pasado (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 68-69, Hamilakis 2016). Hay que recordar el contexto de conflicto entre procesualismo y posprocesualismo en el que se desarrollaron estos trabajos, así como la influencia de otros contextos teóricos contemporáneos al pensamiento arqueológico y antropológico, como la “teoría de la práctica” del filósofo francés Pierre Bourdieu, cuyo pensamiento contribuiría a dar un vuelco a la forma de observar la práctica de la arqueología (Edgeworth 2006: 3).

La emergencia de la arqueología posprocesual en los ochenta y principios de los noventa puso el foco en la naturaleza política de la práctica arqueológica, enfatizando que el conocimiento era “construido” y condicionado socialmente (a la estela de trabajos como el Latour y Woolgar 1986). Dicha aproximación se dio la tarea de criticar la agenda eurocéntrica de la disciplina y los retos de la gestión del fenómeno del turismo, los efectos de la fascinación del público por los restos del pasado y su impacto en el discurso nacionalista, entre otros temas (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 69, Trigger 1995, Fernández 2006).

En 1991 aparece el trabajo de Matt Edgeworth, *Acts of Discovery* (publicado como libro en 2003), que introduce una nueva dimensión de la etnografía de la arqueología al definirla como una actividad *práctica*, caracterizada por la relación entre registro y excavación, mediada por el cuerpo de los arqueólogos y sus herramientas, y donde lo natural se torna cultural durante el proceso (ver también Edgeworth 2006 y 2010). A lo largo de tres meses, Edgeworth fue observador-participante dentro de un equipo de trabajo en la excavación de un yacimiento británico, donde tomó notas sobre acciones y conversaciones atendiendo principalmente al papel de las distintas herramientas utilizadas en la práctica arqueológica.

El trabajo de Edgeworth supone uno de los ejemplos paradigmáticos de etnografía de la práctica arqueológica que propone un modelo explicativo de dicha práctica teniendo en cuenta la acción de los arqueólogos, con un cierto interés en superar el estructuralismo posprocesualista. Precisamente lo que motiva el trabajo de Edgeworth es una crítica a las metáforas de base de la arqueología de

corte estructuralista de los años noventa circunscrita a la imagen del texto. En su modelo de descripción de la práctica arqueológica destaca también la influencia de la fenomenología y una crítica hacia el trabajo inicial de los estudios sociales de la ciencia. Aún cuando el trabajo de Edgeworth sienta una base para futuras etnografías de la práctica arqueológica, su categorización se deja seducir por la dicotomía naturaleza/cultura que trata de superar. Como veremos más adelante la introducción del cuerpo del arqueólogo será clave para la superación de dicha dicotomía.

En los noventa proliferan los ejemplos de etnografías realizadas en yacimientos a lo largo del mundo, la mayoría de las cuales fueron llevadas a cabo por equipos de un ámbito norte-europeo o anglosajón. Por ejemplo, entre 1992 y 1993 destaca la etnografía en el yacimiento paleolítico de Pennworthmoor 1 (Alemania) por parte de Blythe Roveland. Aquí Roveland fue observadora-participante en el equipo y se involucró en las rutinas del yacimiento, usando además los diarios como técnica de reflexión sobre el trabajo de excavación (Roveland 2006). Su objetivo era estudiar las evidencias materiales de la actividad arqueológica en el yacimiento.

Otra de las etnografías de la práctica arqueológica importantes tuvo lugar en Arroyo Seco 2, Argentina, en 1992. Allí Joan Gero y Charles Goodwin realizaron un trabajo que sería complementado por otras etnografías hechas en campos de trabajo de Norte y Sur América. Con un foco en la transmisión y adquisición de habilidades y en la experiencia corporal, su objetivo era estudiar la percepción social en la excavación, las relaciones interpersonales entre los arqueólogos y cómo los materiales empleados afectarían a la acción social durante el trabajo profesional. Esto último, contribuiría añadir el rol de lo material a la teoría de la acción humana (Edgeworth 2006: 4).

Joan Gero, quién estudiaba cuestiones de género, y Charles Goodwin, antropólogo lingüístico interesado por la corporalización del lenguaje, emplearon el mismo material registrado en vídeo para desarrollar sus propios trabajos independientes. Las etnografías desarrolladas por estos autores son consideradas como uno de los trabajos más sistemáticos en torno a la práctica social y la formación de culturas e ideologías disciplinares en la arqueología. Gero, a lo largo de los ochenta y noventa, observando los distintos roles y trabajos que desempeñaban arqueólogos y arqueólogas, demostró que el contexto social de la disciplina estaba constituido por diferencias de género (Gero 1991, 1996, Gero et al. 1983). Esta autora puso el foco en el estudio del espacio de trabajo y mostró cómo las diferencias de género entre el equipo afectaban a la producción del conocimiento arqueológico en todas sus etapas (por ejemplo a la hora de interpretar ciertos elementos como femeninos, especialmente los referidos al ámbito doméstico, y otros como

masculinos, sobre todo del ámbito militar y de gobierno). En su conjunto estas divisiones de género alimentarían estereotipos sobre la figura del arqueólogo (como la de trabajador que se encarga de las labores más duras contrapuesta a la de la trabajadora débil que no puede desarrollar esas labores). En relación con esto, a lo largo de los noventa se desarrollaron múltiples trabajos sobre demografía, fuentes de financiación y empleo laboral en arqueología (Moser 2007: 239).

Por otra parte, el trabajo de Goodwin destaca por tratarse de un antropólogo que estudia la práctica arqueológica, en línea con los contactos recurrentes entre arqueología y antropología. Goodwin estaba interesado en las acciones corporales y los intercambios cotidianos lingüísticos que estaban embebidos en el trabajo arqueológico. Es decir, la práctica arqueológica se definiría no solamente por la mente, metáforas y textos sino también por el cuerpo, las acciones y formas de uso de las herramientas. En otra de sus importantes etnografías, Goodwin yuxtapuso los modos de ver empleados por los arqueólogos de Arroyo Seco 2 (y de otras excavaciones) con la lógica deductiva de los detectives cuando declaran en los juicios en Estados Unidos (Goodwin 1994). Goodwin comparó también el caso del arqueólogo usando el paletín para excavar un estrato, con el caso de un abogado de la defensa señalando detalles en el vídeo utilizado como prueba durante un juicio.

Estas comparaciones servirían para conocer mejor las rutinas cotidianas de la arqueología, como pueden ser las prácticas corporales centrales a la organización de la profesión. Al mismo tiempo demostrarían que las observaciones etnográficas de los arqueólogos podían incrementar nuestra comprensión de otras áreas diferentes de la actividad cultural, y por tanto de la acción humana y de la percepción en términos generales, mostrando la importancia de la etnografía arqueológica fuera de los límites disciplinares de la arqueología.

En otros trabajos desarrolla también esta forma de análisis comparativo, en concreto con la comparación de los arqueólogos identificando colores usando la paleta de color Munsell con dos niñas jugando a la rayuela (Goodwin 2002a). Para Goodwin ambos tipos de cuadrículas serían “campos semióticos” que proveerían marcos materiales para la acción orientada, a través del lenguaje, el gesto y la percepción (Edgeworth 2010: 57). Con ello Goodwin desarrolla una teoría sofisticada y comprensiva (en el contexto de la antropología lingüística) de la acción humana, en la cual una parte crucial la conforman objetos materiales y artefactos junto con el entorno material en general (Edgeworth 2010: 57, Goodwin 2002a).

En 1996 se realiza la etnografía de David Van Reybrouck y Dirk Jacobs en un campo de trabajo en Almstein (Países Bajos). Su estudio puso el foco en describir las competencias prácticas en torno a la idea de que las habilidades se adquieren en la práctica y no vienen dadas por la posesión de un conocimiento puramente teórico (también en Fokkens 1996). Estos autores comparten con autores como Edgeworth un argumento un tanto simétrico sobre la constitución mutua de lo natural y lo social.

Describir la práctica arqueológica en torno a la constitución de lo social en el trabajo de campo fue una temática común en las etnografías arqueológicas de finales de los noventa. Destacan las etnografías realizadas al amparo del posprocesualismo, cuyo trasfondo era utilizar la descripción etnográfica como método reflexivo. Los principales exponentes de estos trabajos fueron las etnografías realizadas en Catalhoyuk (bajo la dirección de Ian Hodder), Lesternick (dirigida por Chris Tilley) y Monte Polizzo (con la co-dirección de Michael Shanks). Todos estos proyectos acogieron la etnografía arqueológica como un interés fundamental desde sus inicios.

En el famoso yacimiento de Catalhoyuk (Turquía) encontramos el trabajo de Caloryn Hamilton, quién realizó un estudio etnográfico en 1996 con el objetivo de aportar un enfoque reflexivo de las tareas de excavación (Hamilton 2000). En su trabajo se evidencian las tensiones entre especialistas y excavadores, así como brechas estructurales y discusiones durante el trabajo de campo, algunas de las cuales fueron provocadas por la propia etnografía (Edgeworth 2006: 7-8). En el caso de Ian Hodder, las etnografías de la arqueología realizadas bajo su dirección (a finales de los noventa y principios de los dos mil) incorporaron también los conceptos de multivocalidad y reflexividad, contando con antropólogos sociales con el objetivo de entender la percepción de los habitantes locales acerca del yacimiento, esto es, la multivocalidad del propio yacimiento (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 71), buscando conocer cómo ésta afecta al trabajo arqueológico.

En esta línea, encontramos estudios etnográficos sobre el impacto de la excavación entre las comunidades locales, como el de David Shankland (1997, 2000) en Kücükköy, y Ayler Bartu (2000) en Catalhoyuk. Éste último empleó una “etnografía multisituada” que entendía que cada yacimiento forma parte de una red de múltiples yacimientos conectados mediante procesos locales y globales (Edgeworth 2006: 8, Hamilakis 2011, Hamilakis, Anagnostopoulos e Ifantidis 2009).

También destaca el trabajo de Nessa Leibhammer (2000), quién estudió las convenciones visuales y de representación usadas por los arqueólogos durante el registro, además de cuestionarse cómo

las imágenes podían llegar a sustituir a los objetos reales. Ya en los dos mil, otros etnógrafos que participaron en Catalhoyuk fueron Ogur Erdur (2003), Kathryn Rountree (2003) y Jackie Zak (2004). Entre ellos destaca el trabajo de Erdur sobre el estudio de la creación de significados en la tarea de comprensión del pasado, realizado en un tono cómico (tratando a los arqueólogos como miembros de una tribu exótica) pero al mismo tiempo crítico con la convivencia de distintas nacionalidades en la excavación.

En Lesternick (Bodmin Moor, Reino Unido) se siguió la línea inaugurada por Dupree en los años cincuenta, a saber, etnografiar la comunidad de académicos y arqueólogos. En este yacimiento destacan los trabajos de Williams (1991) y Wilmore (2001, 2006), quienes estudiaron los múltiples niveles de percepción del paisaje donde se encuentra la excavación. Por ejemplo, Wilmore trató cuestiones sobre cómo la arqueología constituía una estructura social basada en intercambios de capital económico, cultural, educativo, etc. Para este autor las diferencias entre participantes tienen que ver con sus experiencias de vida personales, y no tanto con una imposición de creencias o estilos de vida normativizados. Así, exploraba el “proceso de hacer arqueología en un mundo donde muchas maneras de hacer coexisten” (Wilmore 2006). Partiendo de los diarios de las excavaciones previas en este yacimiento, Wilmore advirtió que había una distinción clara entre dos grupos principales de arqueólogos, los “excavadores” y los “prospectores”. Los primeros estaban dentro de una “burbuja” donde hay una división jerárquica muy fuerte, mientras que los segundos despliegan un trabajo más dinámico, horizontal, alejado del conservadurismo de la excavación (Wilmore 2006: 115).

Otro importante trabajo desarrollado en Lesternick, si bien no etnográfico sensu stricto, es el de Tilley, Bender y Hamilton (1997, 2007). Uno de sus objetivos es explorar metodologías con las que se pueda registrar un mayor rango de datos, especialmente sobre la experiencia y sensaciones de los arqueólogos mientras están en el yacimiento y tratan de comprender su paisaje. Para ello recurren a diversos ejercicios artísticos, como cubrir unos megalitos del yacimiento con telas de colores, tal como hemos visto en el capítulo anterior. Para comprender las acciones creativas de la gente del pasado, habría que tener una actitud imaginativa que, en su caso, se conseguiría a través de la transformación física del yacimiento con obras de arte paisajístico, marcando y materializando la presencia física de los arqueólogos con la construcción de representaciones visuales de su percepción mientras excavan el yacimiento (figura 10).

En Monte Polizzo (Sicilia, Italia), destaca también la etnografía de Asvish Avikunthak (2001) quien utilizó el vídeo peripatético en la excavación, caminado y observando en primera persona, para

posteriormente yuxtaponer estas imágenes a antiguas películas de Bombay (India) de los setenta³³.

Otro trabajo realizado en Monte Polizzo fue el de Cornelius Holtorf (2002, 2006) quién junto a un análisis de la historia de vida de objetos y de vida del yacimiento, cuyo comienzo se sitúa con la llegada de los arqueólogos, también etnografía a los participantes del campo de trabajo en varios lugares forma multisituada³⁴. Holtorf identificó que la cultura de la excavación no trataría solamente de adquirir experiencia y habilidades sino de adquirir una “cultura” profesional. Esta cultura profesional se aprendería todo el tiempo, tanto en la excavación como en el gabinete, en las comidas o en las excursiones (Edgeworth 2006: 6-9, Holtorf 2006).

Tanto en Catalhoyuk como en Leskernick las etnografías fueron realizadas por etnógrafos (antropólogos) y no por arqueólogos, para evitar el problema que provocaba que la observación etnográfica fuera realizada por un miembro de la misma comunidad observada. Esto a ojos de dicha tradición implicaría un problema respecto de la validez de esa auto-reflexibilidad, cosa que no sucedería con los etnógrafos puesto que serían miembros de otra comunidad distinta, capaces de realizar observaciones sobre cosas que los arqueólogos dan por sentado, añadiendo el punto de vista de una disciplina distinta.

3.1.2.-La atención a las relaciones entre arqueología y el público en los primeros 2000.

Sin embargo, desde la antropología también se han realizado etnografías de la práctica arqueológica motu proprio, sin contar necesariamente con el impulso desde el lado de la arqueología. Entre ellas destaca la etnografía de Quetzil Castañeda en Chichén Itzá (1996), donde se exploran cuestiones sobre el impacto de los yacimientos arqueológicos entre las comunidades locales, principalmente mayas, y en cómo se reproduce la identidad maya a través de los textos arqueológicos. Los trabajos de este tipo por lo general han focalizado su atención en las relaciones sociales entre el público, los arqueólogos, los yacimientos y museos, y los diferentes paisajes donde se encuadran estos elementos.

También existe un interés por analizar el discurso, utilizando la etnografía como forma de dar luz a colonizados y colonizadores en tanto que la excavación sería una forma de colonización

³³ El vídeo peripatético será utilizado también por Witmore (2004), en diferentes yacimientos griegos y en Monte Polizzo.

³⁴ El yacimiento no sólo se limita a las áreas de excavación, sino que se extiende a otros lugares que también forman parte de las actividades del equipo, como la playa, el campamento, etc. En la misma línea, ver Gosden y Marshall 1999, Yarrow 2006.

(Castañeda et al. 2008, Edgeworth 2006: 12). En el contexto de lo que Castañeda llama “giro etnográfico”, este tipo de etnografías sociopolíticas también analizan las condiciones de trabajo de los trabajadores locales empleados en trabajos arqueológicos y su contribución a la generación de conocimiento arqueológico, así como la integración de los nuevos hallazgos en sus propias identidades (por ejemplo, ver en Castañeda et al. 2008, también sobre estas relaciones en búsqueda de una mayor reflexividad ver Hodder 2003).

Encontramos otros interesantes ejemplos de etnografías arqueológicas en este sentido. Hay que tener en cuenta el cambio de foco desde el interés por los restos del pasado enterrados y fragmentados de los ochenta, al foco en las arqueologías del pasado reciente y contemporáneo, que explican en buena parte el interés por analizar la práctica arqueológica como una actividad del presente (Simonetti 2018: 7, también en relación con la arqueología pública, ver Almansa 2013). Por ejemplo, en la etnografía realizada por Lynn Meskell en el Parque Nacional Kruger (Sudáfrica) se distingue la etno-arqueología de la etnografía arqueológica. La etno-arqueología era definida como una práctica híbrida o como una “antropología holística que depende de la improvisación y del contexto” (Meskell 2005: 81, 83; cit. en Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 71). En 2003, Shepherd también exploró el desarrollo de la arqueología en la Sudáfrica colonial, observando las preocupaciones sociales en la formación de ideas de la arqueología de ese país (Shepherd 2003, Moser 2007: 238).

En esta línea de etnografías que recogen el contexto social en el que se realizan, destaca también la etnografía colaborativa del proyecto de etno-historia de San Pedro Valley, en Arizona, que buscaba discutir sobre la “propiedad” del pasado en el contexto de la discusión sobre las leyes patrimoniales de los nativos norteamericanos. Los investigadores de este proyecto realizaron entrevistas buscando una perspectiva multidimensional entre las comunidades indígenas, que partía de la consideración de que los arqueólogos no deberían ignorar la rememoración e interpretación de los espacios y restos del pasado por parte de los nativos (Colwell-Chanthaphonh 2006: 150, cit. en Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 71). Esta etnografía es el ejemplo perfecto para Hamilakis y Anagnostopoulos, quienes consideran que reúne los elementos necesarios para proponer ontologías y epistemologías alternativas sobre el pasado material y una mayor reflexividad para su estudio. Esta existencia de múltiples mundos, una característica principal del “giro ontológico”, será criticada después como veremos más adelante (por ejemplo, en Ingold 2007a).

También encontramos algunos trabajos críticos sobre el trabajo de campo arqueológico como puede ser el artículo de González “Las ‘excavaciones de verano’: forjando super arqueólogos

fácilmente precarizables” (2013) que trata sobre la configuración de identidades arqueológicas entre los estudiantes que asisten a campos de trabajo en España. Es este trabajo se analiza cómo, en el contexto de la crisis de la arqueología española de la primera década de los dos mil, han surgido multitud de campos de trabajo (en algunos casos con una tasa que hay que pagar para participar) donde a los estudiantes se les exige la realización de trabajos duros sin apenas recibir nada a cambio. El problema está en que la formación que se presupone que recibirán no se produce finalmente, ya que las labores más especializadas quedan restringidas a los supervisores, que no las delegan a los estudiantes. En este sistema, los mejores estudiantes son aquellos que hacen los trabajos más duros. De esa manera, González identifica que lo que en realidad ocurre en los campos de trabajo es un proceso donde se acostumbra a los estudiantes al trabajo duro y precario, a veces pagando por una formación que no se recibe, y que caracteriza a la disciplina como una actividad técnica, dura y necesariamente precaria, que luego coincide con la realidad laboral de los profesionales.

En general, ha existido una preocupación sobre cómo es el encaje de la práctica arqueológica en los contextos sociales, en torno a la política del patrimonio y del turismo. Este tipo de trabajos (no necesariamente etnográficos) se han centrado en una crítica de las relaciones entre arqueólogos y residentes locales, en términos de discurso, gestión, identidad, encaje urbanístico o de paisaje (ver Hamilakis y Anagnostopoulos 2009, Castañeda et al. 2008, o Almansa 2013 para más ejemplos). Las etnografías sobre las concepciones locales del patrimonio sirven para cuestionar la perspectiva jerárquica y descendente de los “estudios de patrimonio”, en los que no obstante domina el pensamiento eurocéntrico (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 69).

3.1.3.-El reciente foco en el cuerpo del arqueólogo.

Por otra parte, los trabajos sobre perfiles sociológicos de los arqueólogos nunca desaparecieron del todo, si bien su tono humorístico y satírico no permitía un desarrollo empírico profundo. Junto a los ejemplos que hemos visto de Kent Flannery, Mary Shellars u Ogur Erdur, encontramos el artículo de De Boer, “Shovel Bum: Comix of archaeological field life” (2004), donde actualizó las caricaturas de los setenta y ochenta al siglo XXI. De Boer utilizó para ello diversas experiencias recolectadas durante el tiempo libre que se empleaba tomando cervezas (De Boer 2004). Este autor examina cuestiones irrisorias del día a día siguiendo la línea de las etnografías de tono satírico y humorístico, campo en el que también encontramos el trabajo, similar al de Flannery, de Adrian Praetzelis (2011) donde a través de unos personajes, a modo de narración casi novelesca, se nos habla sobre teoría arqueológica. El humor es un tema constante entre la comunidad arqueológica, y está imbricado en muchas manifestaciones de la disciplina (ver Fernández 1997 para este tema).

Recientemente los principales autores que han trabajado sobre etnografía arqueológica se pueden consultar en algunos volúmenes como el libro editado por Edgeworth (2006), que es un compendio de diferentes etnografías de la práctica arqueológica donde se aprecian enfoques heterogéneos. Entre ellas destaca también la etnografía arqueológica de Thomas Yarrow en Troina (Sicilia). El autor buscaba conocer cómo el conocimiento y las interpretaciones que surgían de las conversaciones, los pensamientos y palabras, se tornaban entendimientos y se objetivaban en dibujos, diagramas, textos y demás registros convencionales.

Desde finales de los noventa se han venido desarrollando etnografías arqueológicas para tomar consciencia de la existencia de (tecno)ciencias relacionadas fuertemente con la arqueometría, la tecnología y las técnicas de medición. Para combatir la abstracción conceptual y volver a observar las prácticas materiales, se ha ido esta vez a la experiencia como foco de los estudios de las ciencias (Simonetti 2018: 5). Aunque lo social no ha desaparecido de la agenda (de hecho, no faltan los trabajos sobre turismo, gestión patrimonial y comunidades locales, discurso, género, nacionalismo o colonialismo (ej. Gnecco 2018), esta temática se ha ido compaginando con otros estudios, basados directamente en trabajo de campo etnográfico sobre las prácticas donde se introduce el cuerpo humano. Esta tendencia se da en el contexto del giro ontológico, la arqueología simétrica y el giro material, como respuestas a un estructuralismo cuasi hegemónico.

Complementando los trabajos de los ochenta y noventa, encontramos etnografías de la práctica arqueológica que critican algunos postulados del posprocesualismo como su carácter textual-discursivo, la abstracción conceptual, o el dualismo entre mente y materia o entre cultura y naturaleza. Recientemente, destacan los trabajos de Yannis Hamilakis (2011, 2016, Hamilakis, Anagnostopoulos e Ifantidis 2009, Hamilakis y Anagnostopoulos 2009, Hamilakis, Pluciennik, Tarlow 2001). En ellos se habla sobre la introducción del cuerpo del etnógrafo a la hora de analizar el trabajo de campo, cuya presencia y experiencia corporal permitirían mejorar las técnicas de obtención del conocimiento etnográfico. El afecto y el cuerpo son recursos que permitirían un mejor entendimiento de los cambiantes contextos del trabajo de campo, al tiempo que habilitarían una investigación más ética al tener en cuenta lo que sienten los participantes del yacimiento (arqueólogos, pero también poblaciones locales) sobre ese patrimonio, además de su relación con las preocupaciones de estos grupos. Esto llevaría a comprender aspectos específicos únicamente entendibles con la experiencia directa en el yacimiento. Por ejemplo, involucrarse en el trabajo de campo, sobre todo en el trabajo manual, daría al etnógrafo un sentido de la temporalidad mucho mayor que el contenido en el registro arqueológico oficial, puesto que surgiría de una experiencia

directa con la que podría entender mejor lo que implica el trabajo arqueológico (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 78).

En consecuencia, Hamilakis ha experimentado con nuevas formas de etnografía, como la foto-etnografía (Moreno 2013), en conjunción con artistas y fotógrafos con un fuerte acento en la fenomenología, los sentidos y la experiencia corporal. Su foto-etnografía, “Kamera Kalaureia” (Hamilakis e Ifantidis 2016), da cuenta de la etnografía como narrativa visual para construir el relato etnográfico a partir de fotografías, sobre todo en términos de las micro-etnografías (Moreno 2013: 129), evitando así un problema de falta de reflexibilidad que había preocupado a autores como Edgeworth. En la misma línea se encuentra la foto-etnografía arqueológica de la prospección del yacimiento Monte Miravete (Murcia, España) (Mármol 2016), entre otros.

Por último, después del paradigma posprocesual, los trabajos sobre la construcción e interpretación del conocimiento arqueológico han puesto su interés en los materiales, en el contexto de estudio de lo no-humano en la constitución de lo social (por ejemplo, trabajos de Olsen 2010, Webmoor y Witmore 2008, o Alberti, Jones y Pollard 2013, Simonetti 2018: 104). Los estudios etnográficos habrían influido a su vez en la toma de conciencia sobre las transformaciones de los materiales (Lucas 2012).

Recientemente destacan importantes trabajos de algunos antropólogos que han señalado la complejidad de la práctica arqueológica y sus relaciones con otras disciplinas como el arte o la arquitectura, sobre todo poniendo el foco en lo que constituye el trabajo práctico de los arqueólogos en el contexto de un trabajo con materiales físicos. A diferencia de las preocupaciones sociales o de discurso, autores como Tim Ingold (2001, 2013 entre otros) o Cristián Simonetti (2013, 2014a, 2014b, 2015, 2017) han tratado de comprender la generación del conocimiento arqueológico y la formación de los conceptos a través de las prácticas y movimientos corporales, sobre todo en un contexto en el que se critica el giro ontológico y la percepción fenomenológica y se apuesta por un “giro material” gracias a la influencia de filósofos clásicos como Henri Bergson (1963) y trabajos como los de Leroi-Gourhan (1993), Davidson y Noble (1993), Goodwin (1994, 2000, 2002a, 2002b, 2006), Hutchins (1995, 2010), Malafouris (2004, 2014) o Nöe (2004).

Estos enfoques buscan extraer un conocimiento antropológico general del caso concreto de las prácticas humanas, como puede ser la arqueológica, partiendo de un intento por superar los dualismos, particularmente de las dicotomías del enfoque simétrico en el cual personas y materiales se constituyen mutuamente a través de la práctica. Para estos autores los enfoques simétricos no

serían suficientes para explicar las prácticas humanas, puesto que separarían el mundo en dos categorías artificiales (humanos y materiales) olvidando por el camino la relación de mente y cuerpo (explorada por Malafouris), el contexto en el que se desarrollan las prácticas y el mundo orgánico (cuestiones exploradas por Ingold), por poner unos ejemplos.

En definitiva, la etnografía arqueológica se ha venido desarrollando en el último medio siglo gracias al empuje de los diferentes paradigmas teóricos, dentro y fuera de la disciplina. En consecuencia, las etnografías y caracterizaciones de la práctica arqueológica han respondido a diversos intereses, lo que ha resultado en descripciones heterogéneas del trabajo de campo. En las siguientes páginas veremos tres enfoques que se extraen de la historiografía de la práctica arqueológica que se ha expuesto, correspondientes con las temáticas principales que han motivado este tipo de estudios.

3.2.-La etnografía arqueológica como “construcción social de la arqueología”.

Hemos visto un caleidoscopio de enfoques sobre la etnografía de la práctica arqueológica. La mayoría de las etnografías de la arqueología han tratado sobre el estudio de la cultura disciplinar y las dinámicas sociales y políticas de la creación del conocimiento arqueológico, tratando de analizar las cuestiones sociales en torno a una construcción del conocimiento, así como reflexionar sobre las prácticas que producen las interpretaciones que los arqueólogos hacen. La propia “etnografía de la arqueología” es una adaptación disciplinar de los estudios de la ciencia (sumando a los estudios sociales de otros campos como la ecología, el estudio de la percepción, la comunicación o el arte). Pero al igual que muchos de los estudios de la ciencia de los ochenta y noventa, las preocupaciones de la etnografía de la arqueología han girado en torno a conocer aspectos socio-políticos y sociológicos de la disciplina.

Para comentar un poco más sobre estos enfoques, comenzaremos por desgarnar los argumentos principales de los trabajos de la “etnografía de la arqueología” en relación a lo social. Enfoques que entienden que el conocimiento es “construido”, concepto desarrollado seminalmente en los estudios sociales de la ciencia por Karin Knorr-Cetina en su obra *La Fabricación del Conocimiento* (1981). Esta autora estudia cómo el conocimiento científico es producto de los procesos de “selección” que realizan los científicos.

El conocimiento científico surgiría a partir de las selecciones, tanto las conscientes que hacen los científicos, como las selecciones que generan los procesos científicos en sí. Los objetos de la ciencia

serían así pues conjuntos de selecciones que se podrían diseccionar. Su rastreo comenzaría por el estudio de los productos generados por los científicos, que permitiría conocer las relaciones sociales jerárquicas y académicas detrás de las selecciones que condicionan y producen el conocimiento científico.

Knorr-Cetina plantea dos cuestiones a estudiar: por una parte, cómo se forman los consensos sobre las bases de evidencia, y, por otra parte, la cuestión sobre si las decisiones y elecciones de hipótesis y técnicas en el laboratorio se hacen exclusivamente por motivos técnicos (Knorr-Cetina 1983: 116). Esta autora, a un micro-nivel, proponía estudiar las controversias científicas para estudiar la formación de consensos, consensos que servirían para generar un conocimiento aceptado como “verdadero”. Para ello proponía la observación directa del lugar de trabajo científico para ver cómo los objetos de conocimiento se constituyen (Knorr-Cetina 1983: 117). Para esta autora hay dos factores que afectan a la construcción del conocimiento académico: la acción social infra-determinada por antecedentes (reglas, estructura, objetivos...) y la acción social súper-determinada (metas personales, preferencias técnicas...). Ambas se habrían de negociar en su indeterminación (Knorr-Cetina 1983: 134). De esta manera el mundo conocido se entiende como una “construcción cultural” constituida por decisiones, elecciones e intereses.

Aunque en su obra se introduce el concepto de “construcción de conocimiento” – construcción en tanto que el conocimiento se compondría de selecciones conscientes que hacen los científicos, constituidas por factores sociales, políticos, académicos o económicos – lo que Knorr-Cetina busca no es establecer las causas sociales de las creencias de los científicos, sino estudiar el lugar donde se producen las interacciones de los científicos, interacciones que dan forma a esas creencias. Esto es, el laboratorio. En su trabajo lo social complementaría al estudio sobre cómo el conocimiento es socialmente negociado durante la controversia entre científicos en ese lugar concreto.

En contra de una idea generalizada de objetividad del proceso científico, esta autora identificó que la toma de decisiones y elección de procedimientos es el núcleo de la ciencia. Aunque exista la posibilidad de repetir una y otra vez los mismos procesos, las selecciones que esos procesos conllevan dependen de factores coyunturales, y por tanto son siempre distintas unas de otras y no se pueden repetir, aunque los procesos de los que forman parte sean siempre los mismos. Así las cosas, podríamos “deconstruir” los objetos de la ciencia analizando las decisiones que los científicos han tomado para producirlos (Knorr-Cetina 1981: 62). Este tipo de decisiones y elecciones sería un tema de investigación en sí que evidenciaría el carácter artificial de la ciencia. En ello, el laboratorio no sería más que la materialización de las decisiones tomadas con anterioridad (Knorr-Cetina 1981: 63-

64, 124). “El trabajo de laboratorio consiste en la materialización de selecciones científicas previas” y las circunstancias de producción son parte integral del producto que emerge (Knorr-Cetina 1983: 124).

Knorr-Cetina plantea el enfrentamiento entre conocimiento descriptivo (basado en la comparación de los productos de la ciencia con la naturaleza exterior) y constructivismo (el conocimiento como resultado de un proceso de fabricación). Las características de los datos serían definidas por la instrumentalización y se buscaría conocer cómo la tecnología afecta a las cosas por encima de averiguar la naturaleza de esas mismas cosas. La instrumentalización sería importante porque haría prevalecer el principio de éxito (el producir resultados) por encima del principio de verdad. El principal movimiento en este esquema es, como apunta Simonetti, sacar el objeto de conocimiento de la naturaleza, para así poder examinar las decisiones y selecciones que contiene (Simonetti 2018: 5). Si los hechos científicos son resultado éstas, podrían ser deconstruidos con decisiones alternativas.

3.2.1-El cuestionamiento del principio de “objetividad”.

El trabajo de Knorr-Cetina influyó en los seguidores de la arqueología posprocesual de los ochenta, que también trataron de cuestionar la producción de la objetividad mediante la deconstrucción de la ciencia y el relativismo metodológico, sobre todo en la agenda del posmodernismo (ver Criado Boado 2012). Se buscó cuestionar la representatividad del registro arqueológico y la interpretación respecto del papel que jugaban los arqueólogos a la hora de dar por objetivas las interpretaciones, que no sólo eran subjetivas sino también influenciadas por los contextos académicos, culturales y educativos a su vez influenciados por dialécticas de poder (Foucault 1984, Wilmore 2006). La “construcción social de la arqueología” partía de la consideración de que la arqueología, como cualquier otra ciencia, no es sino el trabajo de los que la practican (Shanks 2001: 294). Este cuestionamiento de la objetividad vendría dado por el hecho de que el conocimiento arqueológico, que forma parte del proceso de “lectura” destructiva del registro y su posterior “escritura”, se basa en buena parte en el texto, pues la escritura crea el saber del arqueólogo (Ruiz Zapatero 2015: 11).

La preocupación por la representatividad y la interpretación conllevó una visión crítica con la reflexividad, especialmente en torno a estos productos escritos de la arqueología. Los arqueólogos deberían ser conscientes de los factores que les llevan a tomar ciertas decisiones e interpretaciones, ya que éstas se toman a menudo como objetivas y no problemáticas. Con esto, el principio de objetividad, se supone, era puesto en tela de juicio. Un ejemplo de ello es el de Lesternick, donde se utilizaron partes íntegras de los diarios para mostrar una visión subjetiva y múltiple, para relativizar

la sensación de seguridad del texto normativo (Tilley, Hamilton y Bender 1997, 2007).

Pero esta reflexividad en torno al texto y la construcción conceptual del conocimiento muestra un punto flaco: muchos conceptos han sido reducidos a creaciones sociales (y por extensión textuales) dando lugar a una tendencia que históricamente ha devenido en la tensión entre “descubrimiento perceptual” y “construcción conceptual” del conocimiento, o lo que es lo mismo, entre percepción y conceptualización o entre experiencia y medición (Simonetti 2018: 5).

Esto se ve también en la excavación, vista también como un proceso de toma de decisiones que se aprecian cuando los arqueólogos deciden deliberadamente seleccionar ciertas características sobre otras, como por ejemplo el descarte casi automático del nivel superficial o de otras características consideradas como “ruido”, algo cuya investigación no resulta tradicionalmente de interés. Por contra lo seleccionado tiende a ser aquello susceptible de ser medido y representado a través de tecnologías visuales tales como el dibujo o la fotografía (Edgeworth 2006: 9).

Luego las selecciones de las que hablaba Knorr-Cetina también se dan en el yacimiento, pero en el contexto desordenado del descubrimiento donde se deben identificar los hechos, como sugería el sociólogo Bruno Latour (1987, cit. en Van Rebroeck y Jacobs 2006: 33, 35-36). Estas selecciones serían visibles en diferentes aspectos: por una parte en el establecimiento de la temática o cronología del yacimiento (“prehistórico”, “medieval”, etc.) que ayudaría a construir la evidencia de antemano, otorgando al aspecto material del yacimiento una serie de características abstractas que se le presuponen en razón de la época en la que se ha encuadrado. Por ejemplo los arqueólogos se preparan para lo que se supone que irá apareciendo: objetos correspondientes a esa época.

Por otra parte, los registros “finalizados” de los hallazgos, producto de las notas de campo y los croquis, no son análogos a lo que se encuentra en el yacimiento, sino que son una especie de “traducción” sobre la que se basarán los estudios de esos mismos hallazgos (y no en los materiales en sí). Esto demostraría la existencia de diferentes capas de selecciones que se podrían deconstruir retrospectivamente observando los productos de la práctica (las interpretaciones, los registros y los textos).

Según el análisis de la producción del conocimiento en base a estas decisiones, la importancia del yacimiento no vendría dada por las propiedades de los materiales sino en función de aspectos socio-políticos, abstractos, de los que lo estudian e interpretan (sus roles académicos, publicaciones, etc.). El arqueólogo no solo interpretaría el yacimiento, sino que lo *crearía* al introducirlo en las categorías

disciplinarios oficiales, estableciendo los límites de posibilidad dentro de los cuales los artefactos y otras características del yacimiento emergen (Yarrow 2006). Es decir, que las cosas en el yacimiento tengan una apariencia en consonancia con las técnicas y métodos aceptados; una cierta “objetividad científica”, que le conferiría más autoridad y legitimidad al trabajo realizado en el campo, y con ello al yacimiento, que adoptaría esta identidad otorgada por los arqueólogos.

3.2.2.-Construcción de roles sociales en el trabajo de campo.

Como el trabajo científico supone la recolección de datos, la aplicación de métodos, la redefinición de ideas y la acumulación del conocimiento, las interpretaciones que se hacen quedan siempre limitadas, pues su autor está dentro de una cultura que se crea colectivamente, con teorías y métodos aceptados por todos. Es en la práctica arqueológica donde se aprenden los códigos no escritos, las actitudes de la disciplina y la cultura profesional necesarios para “ser arqueólogo” (Holtorf 2006: 83). Cada actividad tiene sus requerimientos que conllevan la adopción de una actitud diferenciada, como por ejemplo las de los “excavadores” y los “prospectores” (Bateman 2006: 116) que tienen funciones y distintas formas de aplicar la metodología. Como señalaba Yarrow: “personas y cosas no son auto-evidentemente distintas, sino que son oposiciones contingentes, negociadas fundamentalmente en la práctica de la arqueología” (Yarrow 2006: 24). Así, la socialización de los académicos va de la mano de la objetivación de los hechos (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 42), pues los arqueólogos, como los hechos, forjan su identidad como arqueólogos en el trabajo de campo.

En esta labor, el papel de las etnografías que estudian la construcción social del conocimiento sería útil para identificar la transformación de observaciones “flexibles” en datos “sólidos”, lo que serviría para conocer cómo las identidades, sociales y naturales, se forman en el trabajo de campo. Por otra parte, permiten un movimiento bi-direccional entre antropología y arqueología, tanto por parte de los arqueólogos ganando nuevas perspectivas sobre las prácticas de la arqueología, como por parte de antropólogos internándose en el mundo de la arqueología como observadores-participantes de la práctica arqueológica.

Como hemos visto, la etnografía como punto de encuentro entre arqueología y antropología se ha dado en proyectos como Catalhoyuk con las etnografías de Carolyn Hamilton (2000) o Ayfer Bartu (2000), que buscaban observar los “procesos de producción” del conocimiento arqueológico (Edgeworth 2010: 55). En Lesternick, Chris Tilley, Sue Hamilton y Barbara Bender invitaron a sociólogos para ayudar en el estudio del paisaje arqueológico, algo que influyó en el estudio de los arqueólogos y sus actividades (Wilmore 2006, Tilley, Hamilton y Bender 1997, 2007). Algunas

veces, como en el caso de Van Reybrouck y Dirk Jacobs en Almstein (Países Bajos), hay un intercambio de las perspectivas de los arqueólogos como etnógrafos por una parte, y los sociólogos/etnógrafos como arqueólogos por otra, trabajando en tándem (Van Reybrouck and Jacobs 2006, Fokkens 1996). Este trabajo transdisciplinario ha provenido en la mayoría de casos del lado de los arqueólogos (Edgeworth 2010: 54), quizás por los múltiples contactos de la arqueología con la teoría antropológica y la mayor necesidad por comprender las bases de algo tan subjetivo como la interpretación.

Este tipo de etnografías de la práctica arqueológica no deberían ser consideradas como un campo de estudio en sí mismo, ya que son un conjunto de estudios heterogéneo. De poco serviría delimitar ese campo de estudio porque se estudia observando las diferencias entre ambas disciplinas, sus disonancias, además de ser constituido por prácticas interdisciplinarias múltiples y variables (Edgeworth 2010: 56), que se dan en la configuración material de los yacimientos arqueológicos.

Uno de los objetivos que deberían afrontar las etnografías arqueológicas, es solucionar el problema de la reflexividad ante la paradoja de cómo aprehender nuestro propio trasfondo cultural y prácticas corporales partiendo de ese mismo trasfondo y esas mismas prácticas. Como ya se ha dicho anteriormente, algunas herramientas para reflexionar son los diarios y croquis, aunque éstos son insuficientes ya que el conocimiento que toma forma con los hábitos corporales, los modos de hacer, no siempre puede ser articulado en forma de proposiciones verbales y textuales, ni siquiera formulado de forma explícita en pensamientos y palabras.

A diferencia del laboratorio, donde todo está medido y controlado y los datos sí parece que pueden construirse y prepararse siguiendo las convenciones metodológicas de la ciencia (como en la preparación de una muestra que se busca observar bajo el microscopio), en el trabajo de campo arqueológico esto es diferente, ya que el conocimiento no depende meramente de controversias científicas sino del despliegue de habilidades y técnicas, cuyos fundamentos pasan de forma tácita de generación en generación constituyendo una especie de tradición científica disciplinar; normas “no escritas” sobre cómo hay que proceder y que a menudo dependen de cosas como las particularidades ecológicas del yacimiento o de la experiencia personal previa del director.

La práctica arqueológica, en este sentido, no es tan predecible como la práctica científica dentro de un laboratorio, ni puede dividirse y deconstruirse de la misma forma. En palabras del filósofo de la ciencia Michael Polanyi: “Un arte que no puede ser especificado en detalle no puede ser transmitido por preinscripción, ya que no existe para esa labor. Solo puede pasar de maestro a aprendiz, y

restringe el rango de difusión a tradiciones locales y contactos” (Polanyi 1958: 53, cit. en Edgeworth 2003: 207).

Ese conocimiento no escrito, implícito o “tácito” como lo llama Polanyi (1966) es por definición no accesible a la reflexión consciente, y para observarlo es necesario ir más allá tanto del pensamiento disciplinario convencional así como de la reflexividad (de lo que se ve y se puede medir, de lo que puede ser considerado objetivo). Para escapar de las “inevitables circularidades de la reflexividad” (Edgeworth 2010: 54) deberíamos mirar al mundo cotidiano desde fuera como han hecho los antropólogos observando tribus exóticas.

Para hacer esto hay que observar la práctica, pero primero hay que tener en cuenta la propia reflexividad del arqueólogo como etnógrafo, conocer la base sobre la cual un arqueólogo realiza la observación de su propia “cultura”. Un trabajo paradigmático en la auto-reflexividad del etnógrafo es el de Karl Heider, “The Rashômon Effect: when ethnographers disagree” (1988), donde se propone un símil con la película japonesa “Rashômon” (Akira Kurosawa, 1950). Lo hace partiendo del problema que representaba que los desacuerdos entre etnógrafos no se tuvieran en cuenta en la interpretación de otras culturas. Los diferentes enfoques personales, subjetivos e individuales de los etnógrafos siempre son tomados como verdaderos, reales y científicos, publicándolos como definitivos olvidando los desacuerdos iniciales (Heider 1988: 73). Heider proponía que las etnografías eran “fabricadas” por un autor, después de todo (Heider 1988: 74), lo que hacía necesario reconocer la importancia de los desacuerdos entre autores, tomándolos como puzzles a resolver y aceptando la existencia de verdades diferentes.

Heider toma la premisa de “Rashômon” para desarrollar este argumento. En la película de Kurosawa hay una historia que el espectador sólo conoce a través de los testimonios parciales de cuatro personajes, testimonios que se adecúan a sus intereses o personalidades. Los testimonios son todos verdaderos virtualmente, pues no es posible corroborarlos ya que no se conoce la historia real: el espectador se encuentra con la ambigüedad, sin saber cuál es la verdad. Lo que Heider concluye es que no es tan importante determinar si el etnógrafo tiene razón, sino mirar aquellos puntos donde se puede estar en desacuerdo, pues el camino que un etnógrafo escoja después de uno de ellos revelará cosas importantes sobre la cultura estudiada y el trasfondo personal del etnógrafo que la analiza (Heider 1988: 74).

Los elementos que condicionan las interpretaciones etnográficas y que suelen ser fuente de discrepancias son las diferentes personalidades de los etnógrafos, sus sistemas de valores, la cultura

de la que forman parte, las tendencias teóricas de sus investigaciones, los cambios de opinión que experimentan a lo largo del tiempo, los conocimientos de materias ajenas a la investigación, o la experiencia etnográfica previa³⁵ (Heider 1988: 75-78). Así, para resolver las contradicciones que surgirían en la producción del conocimiento arqueológico, sería necesario entender que hay que incluir el conocimiento de los propios arqueólogos, en primer lugar, como base para posteriores análisis de su práctica.

Se ha considerado que si queremos entender la función de la arqueología en el presente, necesitaríamos atender a esta construcción histórica de la identidad y la cultura disciplinares, algo que se ha realizado desde estos enfoques de corte constructivista.

En este sentido, la etnografía de la arqueología interesada en la “construcción” del conocimiento se ha interesado no sólo por el desarrollo social de la disciplina en general, sino también por la construcción de los agentes sociales en el trabajo de campo, en especial por cómo los arqueólogos adquieren habilidades en el trabajo de campo transformando “observaciones fluidas” en “datos sólidos”³⁶ (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 42). La arqueología es “inmediatamente biografía” (Shanks 1992: 130). Las diferencias entre los participantes de la excavación serían también negociadas y condicionadas por sus visiones particulares y subjetivas en el curso de la acción.

Por ejemplo, Thomas Yarrow identificó que hay una negociación y re-negociación de los diferentes roles dentro de la excavación (roles como “financiadores”, “locales”, “voluntarios”, “académicos”...). Es en el despliegue de estos roles cuando cada individuo hace visibles las relaciones que los componen. Es decir, la forma que tienen los arqueólogos, asumiendo un rol determinado, de relacionarse con otros arqueólogos, determina también cómo son esos mismos roles. Así las cosas, cada grupo tiene sus propias prácticas y discursos a través de los cuales el sitio es imaginado y construido (Yarrow 2006: 20-22). Al mismo tiempo que los arqueólogos crean conocimiento, éste determina sus carreras académicas.

En estos trabajos se aprecia una tensión entre roles abstractos y práctica física, o entre textos y trabajo de campo, trabajo mental y trabajo manual, etc. La misma se observa también en el trabajo de Charles Goodwin, para quién hay dos categorías de actores: los arqueólogos experimentados que

³⁵ Para una reflexión de los enfoques militantes de los arqueólogos, ver Trigger 1995.

³⁶ Estos autores tratan de superar el constructivismo social y la metáfora del rescate común en la arqueología, por la cual los arqueólogos trabajan para rescatar un Patrimonio que se considera perdido o en peligro bajo tierra, y que gracias a la labor arqueológica es salvado y recuperado, hecho “eterno” en los documentos de registro que por su parte se toman como representaciones análogas a ese Patrimonio material.

escriben los textos y los trabajadores de campo que trabajan con las manos. Ambos realizan un trabajo colaborativo, pero todos ellos ocupan diferentes tiempos y posiciones sociales, estableciendo una relación del trabajo local con yacimientos distintos a través del uso de las herramientas comunes de registro, que se incorporarían a un conocimiento general multisituado (Goodwin 2006). Los arqueólogos aparecen como actores sociales resultado de una práctica situada en la que los hechos son contruidos (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 35).

El problema deviene en que en el proceso de transformación de las “cosas” en “hallazgos”, los protagonistas de esta narrativa son inmutables. Es decir, se dan por sentadas habilidades y competencias al hablar de ciertas identidades sociales (“estudiante”, “veterano”, etc.) que nunca llegan a ser problematizadas, mientras que para los objetos sí se explicita una cierta selectividad. Es decir, los objetos *llegan a ser* hallazgos, pero los arqueólogos *son* (desde el principio, sin género de duda), independientemente de cómo van adquiriendo experiencia o transformando su identidad social a través del trabajo de campo.

Es por ello que se han desarrollado enfoques simétricos para explorar cómo lo social y lo natural (los arqueólogos y los objetos, respectivamente) se determinarían mutuamente, puesto que los objetos harían actuar a los arqueólogos de una determinada manera, y por su parte los arqueólogos modificarían a los objetos excavándolos, reconstruyéndolos y poniéndolos en los museos (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 42).

3.2.3.-El uso de representaciones visuales para captar lo inefable.

Para el estudio de cuestiones de discurso y estructura social de la arqueología, se han ido desarrollando formas de investigación basadas en la creación y estudio de representaciones audiovisuales.

Por ejemplo, Van Dyke (2006) analiza el papel de las imágenes de la arqueología en la cultura popular (en canales de televisión como *History Channel* o *Discovery*) y cómo estas representaciones visuales son esenciales para la arqueología en tanto que son un nexo de unión entre espectadores y una idea abstracta de la arqueología que es la que se lanza al público (Van Dyke 2006: 370). Van Dyke habla de que las imágenes son “medios móviles inmutables”, inscripciones fácilmente reproducibles que se pueden trasladar sin ser modificadas. No son simples representaciones, sino que pueden usarse para crear y criticar las formas en las que miramos y pensamos el pasado y nunca son ni inocentes ni neutrales u objetivas ya que son situadas y selectivas (Van Dyke 2006: 370, Shanks 1997). Estas representaciones visuales incorporan unos códigos (discursivos, estéticos) que

el espectador debe decodificar para entenderlas, y por tanto muestran la existencia de una tendencia hacia ciertas interpretaciones, así como acentúan el uso de unas perspectivas mientras oscurecen otras³⁷.

En los registros audiovisuales (especialmente en los documentales) los trabajadores anónimos (los arqueólogos que recogen los datos “brutos” en el campo) son enfrentados, a través del discurso cinematográfico y el montaje, a las autoridades que crean las interpretaciones en el espacio “limpio” del laboratorio o el despacho (enfrentados dialécticamente de forma explícita gracias al *atrezzo* y al orden del montaje). Las formas de representación de la arqueología también contribuyen así a la reproducción de roles sociales determinados, por incorporar estas diferencias de entrada, y como consecuencia de su divulgación y reafirmación.

El uso y estudio de las imágenes para estudiar las dinámicas de la construcción del conocimiento arqueológico deviene de las dudas hacia la objetividad del texto, que hicieron necesario admitir el carácter subjetivo de formas de expresión ausentes en las publicaciones, tales como conversaciones informales, desacuerdos, escritura creativa, borradores y croquis, o la expresión en formatos no-textuales. Materiales fundamentales para explicar cómo se llegan a esos acuerdos que finalmente acaban siendo publicados bajo una apariencia de objetividad.

El trabajo de escritura del arqueólogo es considerado como la labor básica de la arqueología, en tanto que tradicionalmente el arqueólogo ha sido caracterizado como autor que lleva lo muerto a palabras e imágenes (cf. Connah 2010: 189 o Carver 2009: 313, cit. en Ruiz Zapatero 2015: 12). Esto, como hemos visto, no sólo se reduciría a textos académicos sino a otros procesos de socialización, como las conversaciones y la escritura heterodoxa a través de emails y otros medios (Ruiz Zapatero 2015: 13). Por ejemplo, a menudo los arqueólogos escriben pensando en el público al que se dirigen, condicionando el contenido en función del peso del público y los grupos de interés en la producción del conocimiento (Castañeda y Matthews 2008: 8).

De la misma forma que ocurre con ello, el pensamiento visual de los arqueólogos está condicionado por cánones disciplinarios preestablecidos (Ruiz Zapatero 2015: 18). Algunos autores han considerado que la arqueología es una forma de pensar visualmente, aunque a causa de estos cánones estaría limitada por los propios requerimientos disciplinares. Por ejemplo, el concepto de “imaginación arqueológica” (Shanks 2012) está basado en pensar el pasado visualmente (aunque

³⁷ Ver también Goodwin 1994 para el análisis de la carta de color Munsell, Edgeworth 2003: 245 y ss.; para la fotografía arqueológica, también Bateman 2006.

también poéticamente) a través de los restos. Aunque esta forma de imaginación no es exclusiva de la arqueología (habría una capacidad humana innata para reconocer eventos a partir de huellas materiales, como generar una interpretación a partir de observar unas pisadas en la playa), en la arqueología este modo de pensar se ha perfeccionado llegando a incorporar una amplia gama de elementos mediante los cuales captar la ausencia o la presencia de la gente del pasado a través de los restos. Lo visual, al presentar el pasado, tiene un carácter evocador y nos enfrenta a la necesidad de la “imaginación arqueológica” para dar sentido a lo inerte (Ruiz Zapatero 2014: 68).

El apartado visual de este pensamiento está fijado por tecnologías de visión como la fotografía, que proporciona una forma de construcción de imágenes en las que se mezcla con la mirada del arqueólogo, o la ilustración y el dibujo arqueológico, que contribuyen a moldear los datos y reformular ideas e interpretaciones (Moser 1998, Ruiz Zapatero 2014: 54). Las imágenes ayudarían a transmitir una apariencia de objetividad y neutralidad (Latour 1986, cit. en Ruiz Zapatero 2014: 56). De igual manera, los medios digitales, 3D y realidad aumentada también van más allá de las técnicas tradicionales de representación, intentando potenciar otros sentidos más allá de lo visual³⁸.

También existen trabajos, los que si bien no son etnográficos en un sentido estricto, tratan de explorar la experiencia humana en los yacimientos. Ejemplos de estos trabajos son los proyectos sobre vídeo experimental e hipermedia. Un caso paradigmático es el del *MetaMedia Lab* de la Universidad de Stanford, que permite a personas de todo el mundo navegar por una web en la que se superponen textos, sonidos e imágenes, que hay que ir seleccionando según intereses personales. La premisa detrás del experimento es que los significados sobre los yacimientos que aparecen en la web son contruidos siempre por el sujeto que navega, que va seleccionando y yuxtaponiendo la información.

Este tipo de ejercicios que juegan con la yuxtaposición de elementos también se han puesto en práctica en el entorno de yacimientos arqueológicos, y están relacionados con la creación artística. Destaca el proyecto “Three Landscapes”, que comprendió los yacimientos de Monte Polizzo (Sicilia), una finca del siglo XVIII en Gales (Reino Unido), y la falla de San Andrés (California, Estados Unidos) (Van Dyke 2006: 373). En un vídeo-diario sobre Monte Polizzo, se guía al visitante por todo el yacimiento al tiempo que se oyen monólogos que critican las interpretaciones de la literatura arqueológica clásica. El vídeo proporciona una experiencia alternativa del yacimiento y su contexto, para iluminar, abrir y cambiar las formas en las que los arqueólogos producen el conocimiento (Van Dyke 2006: 373).

³⁸ Por ejemplo, ver las etnografías de Hamilakis e Ifantidis 2016 o los trabajos de Witmore 2004 sobre vídeo en movimiento.

Otros trabajos con el proyecto “The House of Hermogenes” se incluye la reconstrucción gráfica de la ciudad griega de Priene, donde el yacimiento se explora a través de una reconstrucción de la experiencia y ojos del personaje histórico de Hermógenes (Van Dyke 2006: 373), y los casos de Angela Piccini en su obra “Guttersnipe: A micro road movie” (2003), o en “Ephemera” (2004) de Sean Caveille. Con este tipo de trabajos artísticos y reflexivos se han podido abrir nuevas interpretaciones sobre el pasado a través de lo estético y lo emocional (Hamilakis et al. 2001), así como explorar cuestiones generales sobre la percepción corporal.

Etnógrafos de la práctica arqueológica también han llevado a cabo trabajos de este tipo como “Performing Death” (2002) o “Rummaging for Pasts: Excavating Sicily, Digging Bombay” (2001) de Ashish Avikunthak. En el caso del segundo, Avikunthak muestra material en un mercadillo de Bombay, que en sí mismo representa un interés en la memoria social, paralelamente a las actividades de los arqueólogos en Monte Polizzo, creando conexiones entre dos tiempos y espacios alejados.

En estos trabajos Avikunthak trata de yuxtaponer este metraje histórico de la India con las entrevistas y escenas del trabajo de campo arqueológico en Monte Polizzo, con los que reflexiona sobre el hecho de que los intereses políticos y sociales de los profesionales y los estudiantes están claramente situados en el presente, aunque los excavadores intenten reconstruir las relaciones e interacciones del pasado. Para un espectador occidental no familiarizado con la cultura india, la yuxtaposición del material arqueológico filmado y las películas indias evoca una brecha irreparable que separa los restos materiales del presente de un complicado, vívido y desconocido pasado (Van Dyke 2006: 374).

Por último, otro caso destacable es el video peripatético o ambulante de Christopher Witmore (2004). Su trabajo está inspirado en la artista digital Janet Cardiff, y es profundamente fenomenológico pues está interesado en las formas en que las relaciones entre lo sensual y el entorno material median entre pasado y presente. Witmore desarrolló una serie de vídeos andando por yacimientos griegos, en el que un sujeto porta una cámara en mano mientras oye una narración descriptiva del propio Witmore en “off”. El audio guía al participante a moverse de una determinada manera por ciertos sitios del yacimiento, mientras que el vídeo yuxtapone la experiencia del participante con las señales y sonidos de la experiencia del cámara, llevando así el presente al pasado “superponiendo” varias capas de experiencia y significado (Witmore 2004: 68).

Este tipo de proyectos audiovisuales muestran una faceta subjetiva e inter-subjetiva de los sujetos

participantes de la práctica arqueológica, y permiten conocer aspectos del trabajo de campo a los que un observador externo no podría acceder. Aquí la práctica arqueológica es un ejercicio fundamental para aproximarse a la experiencia corporal, si bien no sólo por la experiencia de creación de conocimiento en sí, sino para acercarse a la experiencia de la gente del pasado que es compartida por la gente del presente, en tanto que tenemos un cuerpo similar.

El vídeo peripatético sirve para superponer diferentes experiencias del yacimiento, intercalando experiencias de otros momentos temporales del pasado con la del trabajo arqueológico desarrollado en el presente (Witmore 2004: 64). Esta forma de mediación aporta un mayor nivel de intimidad entre los arqueólogos y su audiencia, y permitiría utilizar herramientas no textuales para poder describir y registrar la práctica arqueológica en múltiples niveles en términos etnográficos. El carácter ambulante de la producción del vídeo enfatiza la actividad de caminar, mediando entre la experiencia y los campos de lo visual y lo sonoro. Como ocurría con la “imaginación arqueológica” de Shanks y el estudio de lo poético-sensorial de Hamilakis, la idea última del vídeo ambulante es evocar las cualidades inefables del yacimiento (Witmore 2004: 59).

La importancia etnográfica de las imágenes se encuentra en el hecho de que evidencian la “ética visual” del ojo del arqueólogo, en tanto que determinan lo que ha sido considerado relevante para ser visto y documentado, y aquello que por el contrario debe ocultarse (Ruiz Zapatero 2014: 58). Como representaciones, el uso de fotografías ha sido fundamental para retratar al equipo arqueológico y documentar los procesos e interacciones ocurridos en el trabajo de campo, en muchos casos incluyendo a las poblaciones locales (ver Hamilakis, Anagnostopoulos e Ifantidis 2009: 291-293, Hamilakis e Ifantidis 2016, Moreno 2013 entre otros). Es indudable que la excavación ha sido la actividad básica y más visible del proceso de investigación arqueológica, aunque también se han incluido otros ámbitos como la prospección, gabinete, laboratorio o publicación como ya hemos visto. Las fotografías se han usado para expresar, a la manera de la imaginación arqueológica, una experiencia basada en poder tocar y evocar texturas, olores, gustos y sonidos en una experiencia multisensorial (Hamilakis, Anagnostopoulos e Ifantidis 2009: 289).

Un ejemplo que muestra el uso de lo visual en la investigación etnográfica es la foto-etnografía, una técnica interesante ya que permite crear una documentación a medio camino entre lo experiencial y lo descriptivo, tratando de transmitir experiencias inefables (considerando que existe una “poética arqueológica”) (por ejemplo, Moreno 2013, Hamilakis e Ifantidis 2016). La foto-etnografía consiste en una metodología basada en el registro etnográfico mediante imágenes a través de las cuales se interpretan dinámicas sociales (y los contextos donde éstas ocurren), tratando no solamente de

describir sino también aprehenderlas a través de las fotos (Moreno 2013). Con esto se sitúa al texto en un lugar secundario respecto de las imágenes, para privilegiar la experiencia subjetiva surgida de la percepción.

En esta labor, y alejándose no obstante de la línea de pensamiento que estamos desgranando en esta sección, encontramos el caso de *Kamera Kalaureia* de Hamilakis e Ifantidis (2016), un ejemplo de foto-etnografía aplicada a la etnografía arqueológica pero que se aleja de los presupuestos tradicionales de la “construcción” del conocimiento que hemos visto más arriba. En este trabajo, sus autores priorizan la faceta artística y sensual (de nuevo, lidiando con la poética arqueológica y la fenomenología) mostrando elementos del paisaje, del yacimiento y de las poblaciones locales que sirven para inspirar y transmitir la experiencia del trabajo de campo a través de las cuales también se pueden interpretar aspectos inefables y sensuales del pasado³⁹. Para ello, por ejemplo, se deja al espectador imaginar el paso de los arqueólogos a través de la observación de sus huellas en el suelo. En este caso las fotografías son acompañadas por frases que el lector debe descifrar, a estilo de *haikus* cortos. En la línea de este trabajo de encuentra la foto-etnografía de la campaña de prospección en el Monte Miravete (Mármol 2016), inspirada directamente en el trabajo de Hamilakis e Ifantidis (figura 14).

³⁹ En torno a la identificación de las cualidades del paisaje, encontramos el trabajo de Hamilakis (2011) acerca del desarrollo de un pensamiento arqueológico alrededor de valores como el de la ausencia, la memoria y la nostalgia.



Figura 14. Arriba: la foto-etnografía del Monte Miravete y sus haikus manuscritos (Mármol 2016). Abajo: aspecto de Kamera Kalaureia de Hamilakis e Ifantidis (2016).

3.2.4.-Etnografía y arqueología pública.

Junto con estos enfoques recientes donde se introduce lo fenomenológico, la experiencia y las sensaciones en la interpretación del yacimiento, encontramos también un derivado de los intereses posprocesuales por el constructivismo social, en la etnografía sobre la construcción del conocimiento. Sobre todo, en torno a las preocupaciones de la arqueología pública, que estudia cuál es el encaje de la disciplina dentro de la sociedad contemporánea. En el concepto de la “construcción social de la arqueología” se encuentran las posiciones de la arqueología posprocesual respecto al nacionalismo, colonialismo o capitalismo, así como la idea de la adscripción del patrimonio a grupos concretos (en lugar de a la humanidad en su conjunto) surgida del reconocimiento de las minorías y pueblos originarios (Castañeda y Matthews 2008: 2).

En este sentido encontramos etnografías de la arqueología que estudian esta construcción social, cuyos objetivos son básicamente incluir los intereses y fuerzas sociales que puedan entender la arqueología como un concepto social y, en segundo lugar, reflexionar sobre cómo esta arqueología y sus conceptos pueden funcionar en contextos socioculturales específicos, sobre todo en aquellos lugares donde se sitúan los yacimientos (Castañeda y Matthews 2008: 15). Estos trabajos han tratado los problemas éticos respecto a las relaciones entre arqueología y su público, especialmente en torno a los herederos de las comunidades del pasado, dando voz a diferentes actores implicados.

La apertura de la arqueología a estas problemáticas ha requerido el uso de la etnografía como una forma de incluir cuestiones políticas, éticas, epistemológicas y sociales en las investigaciones arqueológicas, a modo de crítica sobre cómo se *construyen* las prácticas arqueológicas en la disyuntiva entre la búsqueda del pasado y los intereses del público en el presente. La etnografía arqueológica serviría aquí como forma de responder a los dilemas contemporáneos que tiene entre manos la disciplina, a la manera de una etno-crítica sobre lo que se hace en los yacimientos (Castañeda y Matthews 2008: 2, 5).

La premisa es que la arqueología sería una construcción social cuyo conocimiento es políticamente relevante tanto para entender el pasado como para delimitar las formas de acceso y contacto con el público en los yacimientos (Castañeda y Matthews 2008: 5, 10). En el yacimiento es donde ocurrirían los contactos entre público y arqueología, y por eso se busca etnografiar lo que ocurre allí. Aquí el yacimiento no se entiende en torno a su carácter artefactual ni como un lugar donde se desarrolla la práctica material de la arqueología, sino como recurso para sostener una comunicación dialógica entre público y ciencia. Esta comunicación vendría marcada por el lenguaje, los discursos o las ideologías de los participantes.

De esta forma se aprecia que las etnografías socio-políticas de la arqueología, en relación con el público, han buscado criticar aquellos intereses de la disciplina potencialmente peligrosos para la inclusión de las comunidades locales. Esto ha comenzado por criticar las convenciones del trabajo de campo, y el foco de la arqueología en la gestión e investigación normativa de los yacimientos, pues éstas impondrían una “lista” cerrada de los temas disponibles para la discusión (Castañeda y Matthews 2008: 11).

Ello requiere ampliar la etnografía a aquellos lugares donde también se toman las decisiones arqueológicas (aparte del yacimiento), e incluir la sensibilidad política de las poblaciones locales y el resto de actores en el estudio de los yacimientos (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 74-83,

Hamilakis 2016, también en Edgeworth 2010). Así, la faceta social de la práctica arqueológica incluiría a todo tipo de públicos (legos, comunidades, colaboradores, instituciones, etc.), y tendría que articular sus opiniones, intereses políticos y éticos, para dialogar con el público. Yannis Hamilakis se refiere a ello con el término de “multivocalidad” (por ejemplo, en Hamilakis 2015, Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 69).

3.2.5.-División terminológica ¿etnografía arqueológica o arqueología etnográfica?

Algunos de los trabajos incluidos en la sección anterior buscan también re-definir los usos habituales y la terminología sobre la etnografía arqueológica, por ejemplo, diferenciando los términos “etnografía arqueológica” y “arqueología etnográfica” (Castañeda y Matthews 2008: 16). La “etnografía arqueológica” se entiende como un método subordinado a la tarea de interpretar o explicar el pasado desde el propio trabajo de investigación que hacen los arqueólogos (por ejemplo gracias a conocer cómo entienden ellos mismos el paisaje o cómo entienden lo material), mientras que la “arqueología etnográfica”, por contra, es un concepto que se usa para estudiar aspectos discursivos y políticos de la investigación arqueológica en relación con el público y el contexto social de los proyectos arqueológicos, como hace por ejemplo la arqueología pública.

El uso del primer tipo, la etnografía arqueológica, como herramienta para caracterizar las prácticas sociales de la arqueología ha venido impulsado por la emergencia de las arqueologías del pasado contemporáneo, que incluyen un interés por eventos y prácticas sociales del pasado reciente, así como por las políticas que incluyen la valorización y usos contemporáneos de la cultura material (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 70, Simonetti 2018: 7). Para ello es necesario combinar el trabajo de campo con datos etnográficos sobre los diferentes actores involucrados en las prácticas de la arqueología, para reflexionar y explorar detalladamente todo tipo de “prácticas sociales que involucran la materialidad del pasado” (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 70) partiendo por los propios arqueólogos que lidian con dicha materialidad en el presente. Un caso curioso que aparece en este tipo de investigación es la emergencia de respuestas por parte de los etnografiados hacia sus etnógrafos. Por ejemplo, este es el caso de Gustavo Politis (2001) respondiendo a Joan Gero (1996) (en Edgeworth 2006: 5).

Otros conceptos como el de “etno-arqueología”, que comprende la comparación de artefactos de tribus contemporáneas para interpretar los de contextos prehistóricos, no se puede aplicar al estudio de la cultura material de los arqueólogos (Edgeworth 2006: 9). Las etnografías de la práctica arqueológica, en cambio, usan los métodos etnográficos para intentar entender las prácticas

culturales de la arqueología en sí⁴⁰. Así, no busca debilitar el conocimiento arqueológico, a pesar de que critica sus fundamentos culturales, sino enriquecerlo a través del entendimiento de su práctica (Edgeworth 2010: 54-55).

En su preocupación por la reflexividad, Edgeworth alinea a la etnografía de la arqueología con otros intentos por entender los problemas de la reflexividad en ciencias como cuando se habla de “etnografía de la etnografía” (Van Maanen 1995) o la “arqueología de la arqueología” (Lucas 2001, 2004, 2012, Roveland 2006). En la línea de la “arqueología de la arqueología”, se encuentra por ejemplo la re-excavación de un yacimiento de los años cincuenta, donde se ve cómo la intención de objetividad de sus primeros excavadores los muestra ahora (a través de sus restos) como buenos profesionales respecto de las técnicas disponibles en su época (Yarrow 2006).

En suma, todas estas tendencias que hemos visto constituyen un primer enfoque hacia la etnografía de la práctica arqueológica, que sin embargo no explican la emergencia del conocimiento en la práctica en sí, pues privilegian la dimensión conceptual (su “construcción”) sin introducir realmente el papel de la experiencia corporal en sí o acreditar justamente la importancia de lo material, excepto en unos pocos casos de corte fenomenológico.

Es cierto que se introduce el cuerpo humano en algunas aproximaciones fenomenológicas, sobre todo para una interpretación más rica de los yacimientos, por ejemplo en clave poética. Pero el papel material del cuerpo en el trabajo de campo a menudo ha sido una cuestión secundaria. Como se ha visto, el constructivismo social no puede explicar el abanico de habilidades, prácticas y sentidos desplegados en el trabajo de campo (que lo constituyen en realidad), ni las interacciones entre humanos y no-humanos, pues el constructivismo se puede considerar una especie de “debilidad” de los primeros estudios de la ciencia (Latour 1993, 1999).

Su distinción a priori entre naturaleza y sociedad ha creado una asimetría por la que se ha privilegiado la segunda sobre la primera. La cuestión no debería ser “alternar realismo natural y realismo social” sino obtener lo natural y lo social como “resultados” de la práctica en la que ambos están relacionados dialécticamente (Callon y Latour 1992: 348, cit. en Van Reybrouck y Jacobs 2006: 36). Esta premisa se desarrollaría con el tiempo en los enfoques simétricos hacia la práctica arqueológica. Un ejemplo es la “Actor-Network Theory” (ANT), que ofreció una alternativa a la

⁴⁰ No podemos explicar otras culturas sin entender la nuestra propia, de la que surgen las explicaciones (Bourdieu 1977). Producir conocimiento viable sobre el pasado requiere entender los procesos culturales y materiales a través de los cuales el conocimiento es producido.

unilateralidad del constructivismo social, al introducir la idea de la constitución dual y simultánea de los órdenes social y natural (es decir, los actores sociales no precederían a lo natural).

Este argumento por el que se pone atención en el cuerpo del arqueólogo en el trabajo de campo, empleando la terminología propuesta por Simonetti (2018), se aleja de la “construcción conceptual” e intenta superar algunas de sus contradicciones, especialmente con la crítica a los dualismos de los enfoques simétricos. Un enfoque que podríamos ubicar dentro de esta nueva línea es aquel que enfatiza el “descubrimiento perceptual” del conocimiento y del cual el trabajo de Matt Edgeworth (2003) es paradigmático. Este autor se separa de los dos tipos de etnografía vistos anteriormente para proponer una “etnografía de la práctica arqueológica” centrada en las prácticas en sí (2010: 54).

3.3.-El “descubrimiento perceptual” en la etnografía de la práctica arqueológica.

Un segundo enfoque paradigmático sobre la etnografía arqueológica tiene que ver con la práctica material de la arqueología situada en la excavación. El estudio de la práctica explicaría cómo se constituyen naturaleza y cultura en arqueología, y cómo la labor de los arqueólogos media entre ambos dominios. Centrado en la práctica, este enfoque busca superar los presupuestos posprocesualistas en torno a la arqueología como texto y la “metáfora del rescate”, partiendo de que el conocimiento no surge porque los científicos lo construyan socialmente, o porque éstos adopten uno u otro rol, sino porque se “descubre” en la práctica a través del desarrollo de habilidades, en el medio físico en el que los arqueólogos desarrollan su labor.

Por esta razón, no se trataría de una “arqueología etnográfica” ni una “etnografía arqueológica”, sino de una “etnografía de la *práctica* arqueológica”. Un trabajo paradigmático en etnografía de la práctica arqueológica es el de Matt Edgeworth, *Acts of Discovery* (2003). En este trabajo Edgeworth divide la práctica en “transacciones materiales” e “inscripciones culturales”, ambas desplegadas en fases diferenciadas y mediadas por el arqueólogo excavando con el paletín. Con este trabajo, Edgeworth busca establecer las diferencias entre trabajo de campo arqueológico y el principal espacio utilizado por los estudios de la ciencia, el laboratorio. Mientras que en éste los materiales ya están procesados desde el principio, en el trabajo de campo aún se lidia con los materiales en bruto. Para Edgeworth, la etnografía debería conocer y reflexionar con datos obtenidos de primera mano, con los que examinar qué ocurre con los materiales brutos que excavan los arqueólogos. Es decir, el *cómo* por encima del *por qué* (Edgeworth 2003: 36).

A pesar de un cierto continuismo con la tradición de etnografías arqueológicas reflexivo-sociales (asociada a la idea de la “construcción” del conocimiento en base a decisiones de los científicos que hemos visto arriba), Edgeworth plantea un paso adelante al introducir nuevos elementos en contra de algunas de las metáforas más comunes utilizadas en la práctica arqueológica. En su perspectiva existen entidades naturales y culturales que están en igualdad de condiciones a la hora de constituir el conocimiento arqueológico. Por ejemplo, lo “natural” es lo no-descubierto y lo no-creado-artificialmente (un objeto sin excavar, pues existe con independencia de los arqueólogos). Por otra parte, los artefactos surgidos en la práctica arqueológica son “artefactos-dobles”, tanto naturales como culturales (ya que no sería posible evitar transformar lo natural en cultural). Entre lo natural y lo cultural está situado el cuerpo del arqueólogo.

Con ello Edgeworth trata de desafiar el excesivo peso que el posprocesualismo otorga al texto, y es por ello que se concentra en el “acto de descubrimiento”, que ocurre antes de cualquier imposición textual abstracta sobre la materia en bruto. Haciendo esto, propone que los arqueólogos pueden comprender los artefactos del pasado usando su propia experiencia, proyectándola sobre la gente del pasado que creó esos artefactos y que habría tenido esa misma experiencia. Los arqueólogos percibirían entonces los materiales y el diseño de los objetos por referencia a las posibilidades y limitaciones de acción de sus propios cuerpos, es decir, por una “analogía práctica”. El cuerpo es un elemento universal y natural de la existencia humana y por ese motivo es la base para las analogías que se hacen en el trabajo de campo a la hora de interpretar de primera mano (Edgeworth 2003: 280-282).

Esta descripción de la excavación está influenciada por un énfasis teórico en la experiencia presente, inspirada por la fenomenología. Según Edgeworth la interpretación depende de los movimientos de los arqueólogos sujetando las herramientas, y el significado de los artefactos es revelado no a través de la contemplación *pasiva* sino en un encuentro material que se da cuando el arqueólogo despliega sus habilidades (Simonetti 2018: 140). Así, como él mismo dice, su trabajo es un “estudio etnográfico del rol de la analogía en la producción de datos en excavación” (Edgeworth 2003: 10). La analogía se da además en el terreno material y no sólo en la mente, mediante procesos cognitivos inseparables de las prácticas materiales de la excavación⁴¹.

⁴¹ Aunque su concepto de analogía tiene una dimensión corporal, también es cierto que para Edgeworth cada experiencia tomaría lugar en una vasta red de presuposiciones culturales (Edgeworth 2003: 279). Es decir, los términos y conceptos abstractos que se aplican sobre las cosas materiales encontradas en la excavación reflejarían que de antemano ya se sabe algo de ellas más allá de esas mismas cosas, en tanto que son conocimiento que se proyecta sobre ellas y que se obtiene de un repositorio de información cultural previamente existente.

A diferencia del frío laboratorio (cuya ecología es artificial, por ejemplo hay luz eléctrica, calefacción, instrumental adaptado, ordenadores, etc.), en el trabajo de campo suele haber una manipulación directa de aquello estudiado. Con el instrumental mucho más tecnificado del laboratorio, es normal que el papel del cuerpo decrezca y se deje atrás parte del contexto: la confianza se deposita entonces en los textos y las imágenes digitalizadas, que suplen al contexto perdido. Sin texto el trabajo de laboratorio no es nada (Edgeworth 2003: 287-288, Knorr-Cetina 1981, 1983).

Si en el posprocesualismo era el texto el que ostentaba una superioridad ontológica sobre lo material, en el modelo de Edgeworth sucede al revés, son los restos los que la tienen. O al menos reciben una importancia al mismo nivel que lo conceptual. Desde un comienzo este autor propone que la arqueología es una transición práctica entre el sujeto y el objeto, mediante los “actos de descubrimiento” que involucran habilidades manuales e intelectuales en un proceso de excavación donde se transforman los “datos brutos” en “productos culturales” a través del registro y la clasificación⁴² (Edgeworth 2003: 11). El conocimiento no es algo *construido* por un autor que escribe conceptos abstractos, sino que es *descubierto* e inscrito a través de la práctica donde lo “bruto” se convierte en “cultura”.

Con la influencia del neorrealismo de Roy Bhaskar, Edgeworth comienza alejándose del textualismo de la arqueología posprocesual y la antropología y sociología de los estudios de la ciencia de los ochenta (como los de Geertz 1973, Clifford 1986, 1988, Shanks y Tilley 1987, Latour y Woolgar 1986, cit. en Simonetti 2018: 108). Con ello propone pasar de una epistemología basada en la inducción, la deducción, la justificación de proposiciones y la hermenéutica, hacia la teoría marxista, la filosofía existencialista de Heidegger, la percepción de Merleau-Ponty, la fenomenología de Schultz, la teoría de la práctica de Bourdieu, y la teoría de la estructuración de Giddens, entre otros.

Edgeworth considera que también hay que tener en cuenta las intenciones, percepciones y otras “transacciones sociales” (mediadas por el lenguaje hablado), que también son necesarias para explicar la práctica arqueológica. El punto es que estas relaciones no solamente son entre personas, sino también entre personas y el contexto físico en el que se encuentran. Son estas relaciones las que para Edgeworth deben ser el foco de atención de una observación-participante etnográfica, tomando

⁴² El terreno material podría ser dividido, y siempre respecto de las acciones que pueden hacer los arqueólogos, entre objetos pre-constituídos (descubrimientos), objetos emergentes (que no han sido delineados totalmente), objetos que están por emerger (no visibles pero percibidos) a lo que se añade el terreno en el que los objetos se contraponen para poder ser identificados (Edgeworth 2003: 93). Es en estos espacios donde surgiría el conocimiento arqueológico, que Edgeworth divide en conocimiento establecido (hechos), conocimiento emergente (descubrimientos), conocimiento anticipatorio (expectación de que lo que se percibe va a continuar) y conocimiento respecto de las habilidades (habilidades adquiridas, raciocinio que permite anticipar, reconocer, identificar cosas para ser transformadas en objetos emergentes).

esta idea del filósofo Roy Bhaskar (1975, 1989), quien considera que la ciencia es como una transacción entre sujeto y objeto, entre cultura y naturaleza. Para Bhaskar el pensamiento no es una función mecánica de los objetos (como establece el empirismo) ni una actividad de sujetos creativos (como sugiere el idealismo) sino que tiene una dimensión física y cognitiva que crea productos sociales, que una vez creados son cosas en sí, en su propio derecho, en la realidad (Edgeworth 2003: 25). Los hechos son el resultado, más que la causa, de la percepción.

Es por ello que, sobre esta constelación de filosofías, Edgeworth sustenta su propuesta de la práctica como “teoría en acción” sustituyendo el discurso posmodernista y la hermenéutica de lo literario por el cuerpo y las prácticas corporales (Edgeworth 2003: 39). El “acto de descubrimiento” anularía los tradicionales dualismos cartesianos (característicos del pensamiento moderno) al introducir el cuerpo como un puente entre materia y mente, naturaleza y cultura, uniendo ambos dominios en el curso de la acción de transformación de lo “bruto” a lo “cultural” (Edgeworth 2003: 46). Así pues, uno de los elementos principales de la etnografía de Edgeworth es identificar y caracterizar este “acto de descubrimiento”.

3.3.1.-La preocupación por la reflexividad de Edgeworth.

La etnografía de la práctica arqueológica de Edgeworth consiste, como en general toda etnografía, en comprender lo extraño, domesticar lo exótico, y hacer exótico lo conocido rompiendo las relaciones de familiaridad con los pensamientos y modos de vida propios. La etnografía de la práctica arqueológica es una forma de “reclamar la realidad” (Edgeworth 2003: 293) en oposición al pensamiento (pos)moderno centrado en el discurso.

Esto implica considerar en primer lugar que las cosas no son entidades estáticas, sino que tienen estructura temporal, a la que los arqueólogos han de dar forma para poder encajarlas en sus ideas previas. Así, en tanto que objetos y sujetos se hacen mutuamente, sujetos y objetos se re-constituyen. En esto la etnografía juega un papel fundamental para explicar la naturaleza de esta relación entre sujeto-objeto, además de contrarrestar una visión idealizada de las ciencias, incluyendo aquella presentada por la filosofía, la cual deja fuera de foco a las prácticas materiales.

Como señala Edgeworth, las prácticas materiales que usamos para hacer arqueología “influyen claramente en el modo en que la evidencia es interpretada y cómo es entendido el pasado” (Edgeworth 2010: 53). No sólo se debería poner el foco en la actividad cultural del pasado sino también en las actividades culturales en el presente, a través de las cuales la visión de ese pasado es posible, pues con ellas “se modela la evidencia por parte de los arqueólogos en el presente”

(Edgeworth 2010: 54). Después de todo, el científico produce el conocimiento con razonamientos prácticos, en el transcurso de la práctica (Knor-Cetina 1981: 103).

Para Edgeworth es necesario bajar a la tierra y describir lo que pasa, para evitar ignorar los principios básicos en los que se fundamenta la práctica arqueológica. De esta forma la etnografía sirve para explicar la estructura del grupo humano de arqueólogos, pero también para entender el surgimiento mismo del conocimiento arqueológico (Edgeworth 2003: 277).

Para ahondar en una mayor reflexividad, el etnógrafo tiene que aplicar la distinción sobre los arqueólogos (cultura-naturaleza) tanto como los arqueólogos aplican la suya sobre los materiales (datos arqueológicos-materiales en bruto) (Edgeworth 2003: 137). No obstante el etnógrafo tiene una forma de pensar similar a la que está observando en sus sujetos de estudio. Esto implica una paradoja de la que sin embargo Edgeworth es consciente: “no se puede tener el punto de vista de un observador de tu mismo universo y al mismo tiempo estar fuera de este universo, porque te incluye a ti. Tu estás a un lado del bastón y sólo puedes ver su otro extremo” (Edgeworth 2003: 298).

Este discurso teórico, llevado a la práctica, es lo que él considera etnografía arqueológica, una arqueología de la experiencia o una arqueología existencial (Edgeworth 2003: 296), cuyo objetivo último debería ser el replantear las metáforas y analogías básicas de la disciplina (las del “registro material” o la del “texto”) para desarrollar una nueva metáfora alternativa a todas las anteriores. Para ello habría que llevar la perspectiva arqueológica a la cultura material de los arqueólogos, que mostraría el papel de las herramientas, y por consiguiente el del cuerpo, en el trabajo de campo.

Por esta razón se intenta caracterizar una “cultura material” de los arqueólogos, que hasta la fecha había sido invisible en los análisis e interpretaciones de los yacimientos, pues las herramientas no se han considerado artefactos u objetos como tal (Edgeworth 2006: 9). Si se tuviera en cuenta esta cultura material de los arqueólogos, la metodología tendría que ser repensada y rediseñada, pues el yacimiento sería en sí un objeto de conocimiento donde por una parte se constituyen artefactos y que, por otra, es constituido a su vez por otros artefactos como son las herramientas. Por ejemplo, en su etnografía en Star Carr, Inglaterra, Thomas Yarrow sigue este razonamiento simétrico al proponer la existencia de “personas artefactuales”, en el sentido de que arqueólogos y yacimiento se constituyen mutuamente (Yarrow 2003, 2006, Edgeworth 2006: 11). El conocimiento se entiende como creado a través de personas, relaciones, prácticas y materiales sin que haya una distinción clara entre el conocimiento producido y la gente que lo produce, y los artefactos objetivos y la gente subjetiva que los excava.

Lo importante serían las relaciones que los unen o separan, cómo éstas afectan a la “creación” del yacimiento y cómo el yacimiento les “crea” a ellos. Aquí la etnografía de la práctica arqueológica no es tanto una forma de hacer trabajo de campo etnográfico, ni tampoco una perspectiva teórica, sino que sirve para comprender cómo la identidad se forma en el proceso material de excavación. La práctica arqueológica, al ser una acción que es permitida por los límites materiales del yacimiento, es la que estaría paradójicamente creándolo (Shanks y Pearson 2001: 138-140). La verdadera distinción entre yacimiento y arqueólogos se produciría cuando los arqueólogos se adhieren a las convenciones arqueológicas, que provocarían – artificialmente - que el yacimiento se comprenda como un algo distinto a las personas que lo excavan⁴³ (Yarrow 2006).

Según este razonamiento simétrico, lo que ocurre en la excavación no sería el descubrimiento objetivo de hechos naturales, ni la construcción social de una realidad empírica que se revela con el trabajo, sino la mutua constitución de actores y hechos. Estas entidades (objetos y arqueólogos) están interrelacionadas, haciendo de la realidad algo constituido por las relaciones entre materiales y humanos en la práctica. Imaginemos el caso de la excavación de un agujero de poste o una fosa: el voluntario que lo excava se ve obligado a modificar la forma en que actúa y despliega sus habilidades por las características materiales de la fosa, pero de la misma manera el voluntario como excavador del agujero, está señalándolo, modificándolo y significándolo, en suma, incluyéndolo en lo social.

3.3.2.-La crítica a las “metáforas-base” y al arqueólogo como escritor.

Como hemos señalado, un punto fundamental en el trabajo de Edgeworth es la crítica a las metáforas convencionales con las que se ha pensado la práctica arqueológica. Para comprenderla, primero es necesario tener en cuenta la tensión entre los paradigmas arqueológicos del procesualismo y el posprocesualismo. Si bien el primero consideraba el registro como restos materializados en la naturaleza, a los que se puede acceder objetivamente, los posprocesualistas entendieron el registro como un conjunto de inscripciones textuales, mediadas simbólicamente, desde las cuales el conocimiento es construido subjetivamente. Mientras que los procesualistas estudian el pasado externamente con los métodos de las ciencias naturales, los posprocesualistas echaron mano de las humanidades y las ciencias sociales (Simonetti 2018).

Sobre esto, Edgeworth parte de una serie de analogías que considera básicas en la práctica, las

⁴³ En Troina (Grecia) Yarrow analizaba cómo, por ejemplo, las conversaciones se convertían en significados objetivados en dibujos, textos y otros registros. Con ello se perdían las relaciones sociales de los arqueólogos en las que se produce esta creación de la información, una pérdida debida a la creencia en la objetividad que oscurece el trabajo creativo en el trabajo de campo (Yarrow 2006: 20).

“metáforas base” (*root-metaphors* en inglés), que se han ido reproduciendo y transformando conllevando acciones y prácticas congruentes con ellas. Por ejemplo, una es la de los “restos materiales como registro”, un registro que tendría que ser “rescatado” por los arqueólogos. Esta metáfora se convirtió en popular en parte porque con ella era posible relacionar el registro excavado bajo tierra con el registro escrito que era producido (el registro escrito sería análogo al registro material excavado). Los objetos serían así pues cosas observables que contendrían un pasado no-observable, como, literalmente, un registro del pasado (Edgeworth 2003: 15).

Con el posprocesualismo esta metáfora se amplió con el matiz de que los materiales ya no sólo son un “registro”, sino que el registro es, además, un “texto”: los restos entendidos como símbolos o signos que se pueden entender gracias a su significado contextual. Así, el depósito podía ser entendido con términos como “depósito” de materiales, “restos”, “evidencias”, etc., una ambigüedad terminológica que tiene que ver con las dos acepciones más comunes de la palabra “*record*” en inglés (ver Patrick 1985: 29). En todo caso, con esta metáfora el registro se tendría que “leer” identificando la gramática de las acciones humanas del pasado. Con ello la principal labor de la arqueología pasaría a ser interpretativa por encima de la búsqueda de la objetividad (Edgeworth 2003: 16).

Pero en este enfoque estructuralista basado en “leer” el registro, también existen esquemas de significación del lector, cultural y socialmente situados, que condicionan la interpretación. Por eso para Ian Hodder cada lector leería algo distinto, de ahí su privilegio de la escritura como la práctica material definitoria de la arqueología por excelencia (Hodder 2000). La arqueología no sólo consistiría en leer signos del pasado, sino escribir en el presente (Shanks y Tilley 1989: 4). De esta manera el pasado era producido en el presente en forma de texto sin contener objetividad alguna en el sentido tradicional, pues sería resultado de ideologías y relaciones de poder, una estructura argumentativa con citas a lo material (Edgeworth 2003: 18). Los restos y su registro estarían mediados por la actividad de escribir, con lo que el arqueólogo sería eminentemente un autor o escritor (Edgeworth 2003: 19, Ruiz Zapatero 2015).

Contra esto, Edgeworth señala que un error del posprocesualismo es considerar que no existe un pasado real porque éste es *construido* en el presente, cuando realmente hay un pasado que sí existe, que es el que registra en la actividad arqueológica. Así, la definición de la práctica arqueológica en base a la metáfora del “texto” (con su consiguiente apoyo en el discurso y el lenguaje abstractos, y la dicotomía “objeto-sujeto”) esconde lo que para Edgeworth es la base auténtica del conocimiento arqueológico: el “acto de descubrimiento”, en el que los materiales en “bruto” reciben significado “cultural” durante la práctica, mediante herramientas y técnicas concretas.

La metáfora del texto invisibiliza la práctica material en el terreno al no considerarla como teoría, reforzando una dicotomía entre teoría y práctica. Además, esta metáfora conlleva un modo de entender la generación del conocimiento arqueológico circunscrito a los convencionalismos académicos (citar y ser citado, referenciar a los informes, dibujos, mapas o diarios producidos en el campo, etc.), que son privilegiados por encima de las prácticas materiales de la excavación.

Alternativas a esto se han dado, por ejemplo cuando se ha considerado que lo que aparece en los yacimientos se transforma en cosas “arqueológicas”, dejando la excavación no como un proceso de salvamento sino de solidificación, por así decir, de lo fluido a lo sólido (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 42). Edgeworth es congruente con esta idea al decir que la principal actividad necesaria para convertirse en arqueólogo de campo es el establecimiento de la evidencia (por encima y antes de su registro) y aprender a usar las herramientas de excavación (Edgeworth 2006: 38).

El problema es que todas las metáforas (restos como “registro”, registro como “texto”, arqueología como “rescate”, por mencionar algunas) no explican lo que ocurre antes de que suceda la inscripción en el registro. Lo que todas esas metáforas esconden es la “transacción entre el sujeto y el objeto que tiene lugar en el acto de descubrimiento” (Edgeworth 2003: 30). Para superar tanto el posprocesualismo (que excluye al objeto material) como el empirismo (que excluye la creatividad subjetiva), Edgeworth entiende necesario introducir la práctica material, básicamente para reintroducirla en la teoría. Así, propone utilizar una nueva metáfora, la de los restos como “materiales brutos”. Con ella se enfatizan los encuentros materiales y el rol de los materiales como la base a partir de la cual se diseñan los datos (Edgeworth 2003: 30). En esta metáfora los hechos sobre el pasado no son vistos como propiedades del registro material o del texto (que tendrían que ser leídos pasivamente) ni tampoco como signos creados para alimentar una gran gramática o discurso textual. Al contrario, los hechos del pasado serían activamente producidos en el presente desde la interacción con los materiales “brutos”.

Sin embargo, con el argumento de que hay ideas que se plasman en la materia “bruta” – cosas líquidas que se solidifican – se aprecia uno de los puntos flacos del argumento de Edgeworth: la asunción de la doctrina del hilemorfismo, esto es, la concepción de que la materia inerte recibe pasivamente las formas culturales, las que son imaginadas con antelación al encuentro con dicha materia. La metáfora propuesta por Edgeworth va acompañada por la distinción entre materiales y datos arqueológicos que hemos visto, en la cual se da cierta primacía ontológica a los primeros (Simonetti 2018: 109). Quizá este dualismo provenga de uno similar en la ontología neorrealista de Bhaskar que utiliza Edgeworth,

en la cual hay objetos de conocimiento intransitivo, que existen independientemente de los científicos, y objetos de conocimiento transitivos, hechos establecidos, teorías, técnicas, herramientas, etc, histórica y socialmente situadas, haciendo que las cosas en bruto con las que entramos en contacto acaben siendo una objetivación de significados socio-culturales subjetivos (Edgeworth 2003: 25, 33).

La metáfora alternativa de los restos como “materiales en bruto” contiene además otras metáforas secundarias, que caracterizarían por una parte a los arqueólogos como “productores”, a la práctica arqueológica como “proceso de producción”, y a los datos, hechos, teorías y conocimiento generado como “producto”, similarmente a un proceso de construcción cultural. El yacimiento es el lugar donde ocurre esta “transacción material”, entendida como una intersección entre cultura y naturaleza (Edgeworth 2003: 30), pero irónicamente se utiliza una noción de “inscripción” como acto de sellar el pasado sobre el papel, una visión no obstante común en las ciencias históricas entendidas como disciplinas que miran hacia atrás, ancladas en la práctica de crear registros escritos.

3.3.3.-Las herramientas en el modelo de práctica arqueológica de Edgeworth.

Central a los procesos descritos por Edgeworth es como la práctica arqueológica se articula en torno a las herramientas que los arqueólogos utilizan en el campo y no tanto por procesos de negociación o socialización del conocimiento⁴⁴. En su análisis Edgeworth distingue entre lo que denomina herramientas-para-la-naturaleza y herramientas-para-la-cultura.

Edgeworth sostiene esta dicotomía en base a sus observaciones etnográficas en excavaciones de Reino Unido, donde los dos tipos de herramientas se situaban en espacios físicos diferenciados, configurando una geografía de ese yacimiento particular que estaba interrelacionada con las herramientas y las acciones de los arqueólogos en relación con ellas.

El tipo de herramientas de la “cultura material de los arqueólogos” son picos, palas, escobas, cepillos, cubos, etc. (herramientas-para-lo-natural) y lápices, bolis, marcadores, cuerdas, teodolitos, escalas, jalones, y todo tipo de cosas que sirven para medir, registrar, o representar la evidencia material en forma de dibujos, signos numéricos, etc., (herramientas-para-lo-cultural). Las herramientas de registro (para-lo-cultural) ofrecen un modo de ver “textual”, diferente de las herramientas-para-lo-natural, que sirven para lidiar con los materiales en “bruto” en el sondeo (Edgeworth 2003: 244, Simonetti 2018: 109).

⁴⁴ Por ejemplo las herramientas conectarían la experiencia acumulada de las generaciones de arqueólogos cuando los novicios aprenden a usarlas (Edgeworth 2003: 275-276).

Como ya se ha dicho anteriormente, las acciones que corresponden a las herramientas-para-la-naturaleza y las herramientas-para-la-cultura son las “transacciones materiales” (TM), acciones físicas donde se excavan los materiales en “bruto”, y los “actos de inscripción” (AI), donde lo “bruto” se procesa y se convierte en “cultura”, como el registro y el dibujo, respectivamente (Edgeworth 2003: 79). Ambas marcan el inicio y culmine del “acto de descubrimiento”. En medio del proceso de excavación y registro está el arqueólogo pensando a través del paletín, en el “acto de descubrimiento” (figura 15).

En una excavación estas dos acciones, TM y AI, suelen sucederse. Por ejemplo, ante un pequeño hallazgo se actuaría limpiando (que es una TM), preparando la fotografía (AI), perfilando (TM), haciendo la fotografía (AI), dibujo (AI), extracción (TM), etc. Cada proceso requeriría de herramientas y habilidades específicas que se van intercalando.



Figura 15. Arqueólogo “siguiendo el corte” con el paletín durante el “acto de descubrimiento”, que es constituido por “transacciones materiales” y “actos de inscripción” en medio de los cuales está el arqueólogo (tomado de Edgeworth 2003: 217-218).

La orientación de las herramientas-para-la-naturaleza es material, a diferencia de las herramientas-para-la-cultura cuya orientación es al texto o al informe, al “producto final”, y de hecho las herramientas de transacción material se invisibilizan cuando irrumpen las inscripciones (como cuando se retiran las herramientas para hacer una fotografía). Por otra parte, las herramientas-para-la-cultura son instrumentos de de-temporalización, mientras que las herramientas-para-la-naturaleza lo son de temporalidad (Edgeworth 2003: 244)⁴⁵.

⁴⁵ Para Edgeworth, también hay herramientas cognitivas, como serían los conceptos. Algunos de los conceptos clave que señala se refieren a rasgos como por ejemplo el de “característica” (*feature*), “corte” o “perfil”. Los conceptos se adaptarían a la realidad material, por ejemplo, las “características” serían naturales (animales, árboles, agujeros...),

La única herramienta distinta es el paletín, que materializa la experiencia de su poseedor (por ejemplo, un paletín deteriorado indica que su poseedor es un excavador experimentado), y entrelaza ambos tipos de herramientas. Es decir, no es sólo para-lo-natural pues con ella se dota de cultura a lo bruto, y tampoco es sólo para-lo-cultural, pues con ella se excava (figura 16).

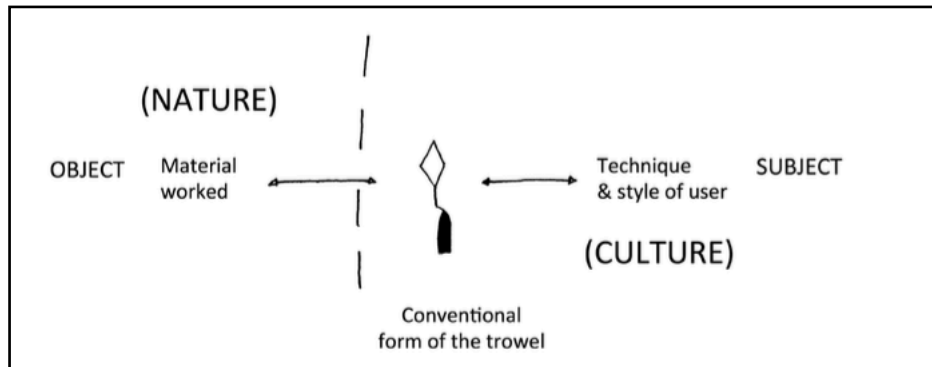


Figura 16. *Ontología del paletín de Edgeworth (Edgeworth 2003: 90, reproducido en Simonetti 2018: 109).*

Si el paletín recibe tanta atención en este modelo de etnografía es porque el excavador se define por el uso que hace de él. Además, exige y permite el despliegue de diferentes técnicas dependiendo de la naturaleza de los materiales. Con el paletín el arqueólogo ve lo que hace. Como dice Hodder: la interpretación está “al filo del paletín” (Hodder 1999: 92). El significado de la herramienta no está en el objeto en sí, sino en cómo se usa, mediando entre los materiales brutos y los datos arqueológicos (Edgeworth 2003: 90, Simonetti 2018: 109). Su introducción en este modelo es un intento por difuminar las distinciones tradicionales de la arqueología entre naturaleza y cultura, lo ideal y lo material, los sujetos y los objetos (Simonetti 2018: 109).

Después de la excavación física, entra en juego la lógica textual de las herramientas-para-la-cultura, que aparte de “inscribirlos” como cultura, sitúa los restos dentro de una forma concreta de mirarlos y comprenderlos, sobre todo desde el sentido de la vista bajo el perspectivismo característico del modo de representación occidental. Este perspectivismo no es únicamente un “estilo” de representar

arqueológicas (agujeros de poste, zanjas, depósitos...) o modernas (marcas de arado, caminos, trincheras de excavación...). La “característica” arqueológica tendría una configuración tridimensional ligada al terreno. Y alrededor de los conceptos orbitarían otros conceptos. Por ejemplo, el “corte” sería la forma percibida de una “característica” (Edgeworth 2003: 211-212). Todos estos elementos serían “seguidos” por los arqueólogos usando el paletín (figuras 3 y 5).

abstracto y aislado. Por ejemplo, lo representado en el papel milimetrado es producto, tanto como consecuencia, de la manera de “ver” técnica que exigen las escalas que se usan para dibujar. Pero en el proceso de dibujo arqueológico se descarta la perspectiva del sujeto que percibe (su posición y punto de vista), dando al dibujo una ilusión de objetividad, sólo posible gracias a no especificar información sobre la posición del espectador o del autor, queriendo transmitir que lo representado existe con independencia de los puntos de vista individuales (Edgeworth 2003: 245).

De la misma manera la colocación de jalones en el terreno material (figura 17) crea significado de la evidencia en términos de topografía, dimensión, forma y proporción, etc., pero también utiliza elementos como el horizonte y otras superficies naturales que el fotógrafo debe juzgar subjetivamente en términos de horizontalidad y verticalidad. Estos elementos configuran la forma en la que se colocará la cámara, haciendo del trabajo del fotógrafo algo práctico y cognitivo a partes iguales. A diferencia del dibujo, el modo de representación queda encarnado en la cámara, porque a menos que sea cenital, el espectador siempre puede juzgar la posición del fotógrafo respecto a la línea del horizonte, los tamaños de los objetos, etc. Lo cual implica que en el mismo hecho de ofrecer una perspectiva desde el punto de vista del fotógrafo, la fotografía ya está cargada de significados (Edgeworth 2003: 265).

Las escalas y jalones son los que realmente hacen útil la fotografía ya que sin ellos no se podrían conocer las dimensiones de lo representado. La función de la escala es ayudar a la cámara a representar tridimensionalmente y fijar la atención en lo significativo, para lo cual, el fotógrafo debe conocer los códigos para hacer que las fotografías parezcan bien hechas, válidas para los cánones académicos y científicos requeridos en ese momento. Así, la foto es un objeto textual que requiere la actividad de leer haciendo del fotógrafo un lector, que a su vez necesita constituir la evidencia de una manera en la que ésta parezca no haber sido nunca antes constituida (como cuando se limpia y se seleccionan los elementos naturales que pueden o no salir en la fotografía).

Como estos ejemplos muestran, todo acto de “inscripción” realmente es precedido por “transacciones materiales”, ya que las evidencias son constituidas (con su excavación, limpieza, etc.) antes de que se puedan preparar los mecanismos para inscribirlas. La transición de “transacciones materiales” a “inscripciones culturales” está mediada así por un cambio de herramientas y una forma de observación diferente, disposiciones no sólo en lo relativo a metodología sino a actitudes corporales.

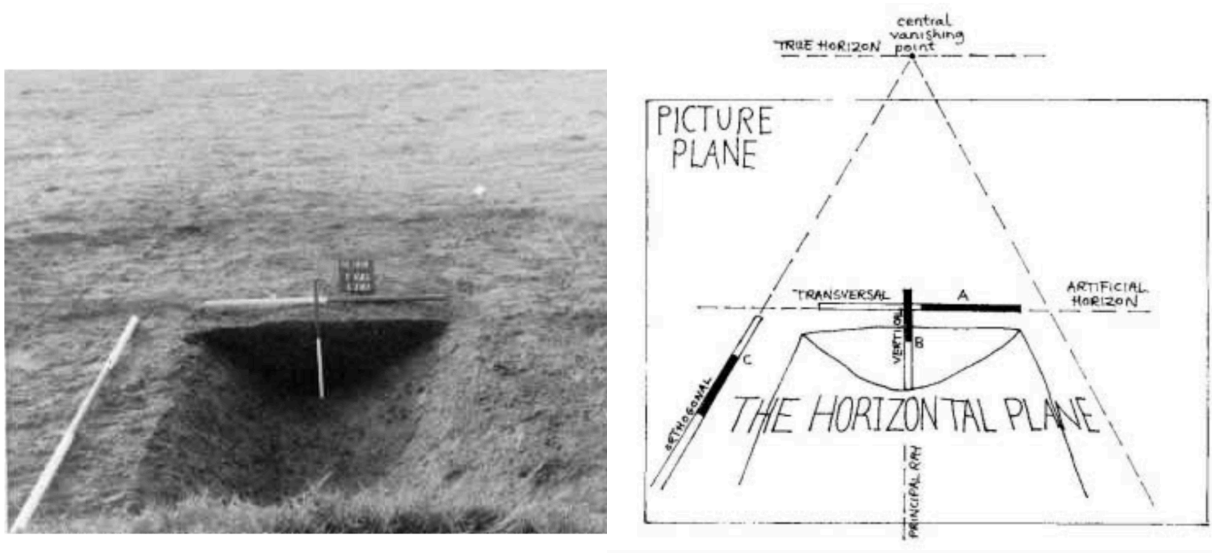


Figura 17. Representación arqueológica con los jalones (tomado de Edgeworth 2003: 263, 268).

Como se puede ver en el caso de un elemento a priori abstracto como las convenciones fotográficas - y que sin embargo tiene una dimensión corporal y material que determina cómo se realizan - tanto lo material como lo cultural guían la acción. Esto se aprecia en rutinas y elementos no-observados de la arqueología que explican cómo los arqueólogos usan y generan las ideas, así como la naturaleza corporal y física del trabajo arqueológico (Edgeworth 2010: 58). Por ejemplo, uno de estos elementos no-observados es el “acto de reconocimiento” (del que los arqueólogos no serían conscientes) que ocurre cuando se encuentra un objeto por primera vez, y que es caracterizado por la capacidad de un objeto emergente de guiar la acción. Los objetos pueden ser también foco de la atención de los arqueólogos mientras los excavan, “guiando” la excavación de la misma manera que lo hacen las convenciones culturales. Así, los objetos de atención y la acción de los arqueólogos, los dos, se encuentran en el contexto de la actividad arqueológica, generando una estructura temporal que afecta a la organización de las acciones humanas y la vida social (Goodwin 2006: 45).

Siguiendo la misma lógica, los conceptos no dependen únicamente de la mente sino de las prácticas en las cuales se involucran herramientas y acciones corporales. Cuando los arqueólogos encuentran dos estratos distintos y tratan de distinguirlos comparando sus colores, en ese momento, esa comparación concreta establece lo que es más oscuro, más amarillo, más marrón, etc. Los arqueólogos usan esta clasificación de color de una forma activa, incorporada en sus gestos (cuando señalan aquí y allá para comparar los tonos más oscuros, los más claros, etc.), para poder comparar los estratos. Esto también se ve en la tabla de color Munsell, que es un objeto que, según Charles

Goodwin, estructura la cognición y la acción social⁴⁶.

Los arqueólogos identificando colores realizan un trabajo cognitivo cuyos orígenes, sin embargo, no están solo en la mente sino en la organización general de la actividad donde su trabajo se encuadra. En otras palabras, registran el color porque es un requerimiento que aparece en las fichas de registro, pero al hacerlo, éstas están condicionando otros aspectos de la actividad tanto cognitivos como físicos, especialmente señalando a qué deben atender los excavadores con su percepción. El arqueólogo experimentado que construye las fichas establece las futuras actividades perceptuales y cognitivas de los excavadores (Goodwin 2006: 45).

Este ejemplo muestra que las herramientas establecen cómo los arqueólogos piensan y actúan. En sí misma la tabla Munsell constituye una arquitectura estructurada históricamente para la percepción (establece qué y cómo se percibe), como resultado de años de investigación sobre las propiedades del color. Cada tipo de información que contiene cada página Munsell (sobre el color, posición, firmas...) requiere y constituye diferentes tipos de actividades. Como una llave maestra, se puede trasladar su sistema a otros contextos de la práctica científica como laboratorios o publicaciones. Así, la página Munsell es un objeto material y una herramienta conceptual que crea un espacio estructurado por los humanos (Goodwin 2006: 51). La tabla es un espacio diseñado para la producción de ciertos tipos de acción, y no sólo una representación abstracta de conocimiento sobre la organización del color.

Sin embargo, el ejercicio que Goodwin plantea es que aquí lo natural es convertido en cultura, transformando lo “bruto” en categorías analíticas y materiales “registradas” (Goodwin 2002b: 522). La tabla Munsell proporcionaría así una infraestructura para futuros análisis (no basados, claro, en el yacimiento físico, sino en la reproducción del yacimiento que permanece “salvada” en los documentos de registro).

Partiendo de la idea de que hay gestos que involucran tanto acción corporal como significado conceptual, el señalar con el dedo un color Munsell comprende dos cosas: por una parte una acción corporal, como es el gesto puntualizador hecho con el dedo, y por otra, la adición del color sobre el cual el dedo está situado, a ese mismo gesto. Gestos como estos son descritos por Goodwin como “dobles gestos ambientales”, que construyen formas de creación de significado multimodales y

⁴⁶ La tabla de color Munsell consta de varias páginas en las que aparecen muestras de color acompañadas por un rectángulo vacío a través del cual se puede comparar una muestra de tierra con la muestra de color. Junto con ello, en las diferentes hojas también aparecen los códigos numéricos de color.

multisemióticas, es decir, sistemas de signos en diversos medios que se ponen juntos para ver más allá de sus propias partes (Goodwin 2006: 52).

Para Goodwin el pensamiento del arqueólogo no está en el individuo sino que puede ser organizado en un ámbito social, con un trasfondo cultural común⁴⁷. Esta “visión profesional” es la forma en la que los arqueólogos entienden lo que hacen, y definen lo que es “ver como” un arqueólogo. Con esta visión es con la que se construirían los artefactos que constituyen a la arqueología como profesión, y que se da por sentada para alguien que se considera arqueólogo (Goodwin 2006: 53-55).

Esta forma de generar conocimiento está distribuida por las herramientas, por el entorno y por otras personas. Es una “cognición distribuida”. Como pensar no es algo que dependa de la mente en exclusiva, se produce un proceso de conocimiento distribuido a través de las herramientas que usamos, otras personas y los entornos que habitamos, llenos de elementos tecnológicos que acumulan los conocimientos desarrollados durante generaciones. Un ejemplo de cognición distribuida se da cuando los marinos navegan en el océano abierto y usan instrumentos como sextantes y compases, herramientas sin las cuales estarían perdidos en medio del mar (Hutchins 1995). Desde este punto de vista, la tabla de color Munsell es un instrumento similar, en tanto que el proceso de clasificación que habilita está distribuido a través de un conocimiento estandarizado (del color) que permite a los arqueólogos navegar en las complejidades de los estratos⁴⁸.

Sin embargo, de acuerdo con Edgeworth, la historia social acumulada en la tabla Munsell separa a los arqueólogos del flujo de transacciones materiales que dan lugar a la arqueología en sí, porque al

⁴⁷ Por encima de localizar las propiedades de la categorización del color en la mente o en el lenguaje, Goodwin buscaba investigar los procesos sociales a través de los cuales los grupos humanos estructuran ciertas tareas por medio de la interacción hablada (Goodwin 2006: 52). Las premisas de Goodwin se ejemplifican en algunos de sus trabajos más importantes como *Professional Vision* (1994) (donde Goodwin explica los sistemas que utilizan arqueólogos y policías para señalar y codificar elementos de una escena), o en *Action and Embodiment* (2000) (donde se compara a los arqueólogos con el juego de la rayuela). Sin embargo, define la relación entre gestos y conceptos con un enfoque social donde en última instancia sería la cultura la que jugaría el papel definitivo.

⁴⁸ A tenor de la antropología lingüística de Goodwin y su argumento sobre los gestos, Simonetti señala el ejemplo que pone el filósofo Willard Van Orman Quine (1968) al hablar sobre la traducción, que trata sobre un lingüista intentando entender por primera vez una expresión de un sujeto en un idioma nativo:

“(…) mientras señala a un conejo que pasa, el nativo usa la expresión “gavagai”. En este contexto, no está claro si el nativo se refiere al “conejo entero”, una “parte de conejo” (...) para nombrar algunas posibles referencias. La traducción y la referencia permanecen indeterminadas e inescrutables, respectivamente” (Simonetti 2018: 157).

La “referencia inescrutable” sería también el contraste, o la confusión posible, entre las referencias a “estrato marrón” y “color marrón” cuando alguien pronuncia la palabra “marrón” al señalar una cosa marrón. Para Simonetti toda comunicación implicaría grados de indeterminación, y habría que apartarse de la idea de que el significado proviene o depende de imágenes guardadas anteriormente en la memoria porque el significado sería una propiedad del comportamiento y consecuencia de intentos inacabados por comunicarse en un mundo común (Simonetti 2018: 157). En este sentido, la ontología sería relativa a cómo los hablantes se adaptan a sus movimientos. A esto Simonetti le llama “reología”, el estudio del fluir de los conceptos, inspirado en el estudio del fluir de la materia.

final es una convención cultural abstracta desligada de las particularidades de la excavación⁴⁹.

3.3.4.-Matices del “acto de descubrimiento”.

Como hemos visto, con el uso del paletín Edgeworth introduce el cuerpo del arqueólogo. Desde el punto de vista corporal, la excavación se estructura temporalmente en la acción, cambiando todo el rato para adaptarse a la evidencia que emerge (Edgeworth 2003: 50). Los datos creados son producto de este proceso temporal. Con ello, su enfoque se caracteriza por pasar de la epistemología a la ontología, del conocimiento a la experiencia, de la mente al cuerpo.

En este sentido Edgeworth caracteriza la arqueología como una “práctica artesanal”, ya que, al igual que los arqueólogos, los artesanos trabajan con herramientas y materiales brutos, y saben cómo manipularlos gracias al conocimiento que adquieren a través de la experiencia práctica de trabajar con esas herramientas sobre esos mismos materiales brutos (Edgeworth 2003: 77). En la excavación entendida como artesanía no se pueden desligar las habilidades de las herramientas con que son aplicadas, porque dependen de la experiencia práctica, que está basada en el uso del cuerpo y las herramientas. Lo anterior es de facto una forma de cohesión entre el artesano, sus herramientas y los materiales, donde las cosas son llevadas al uso incorporándose en la actividad (Ingold 2001: 20).

Es decir, la percepción tiene que ver con el movimiento más que con la recepción y análisis pasivo de datos provenientes de los sentidos. El movimiento por el cual surge tiene que ver con las propiedades que están disponibles a la percepción, y no es por tanto un proceso automático “sino que depende del conocimiento particular del observador” (Edgeworth 2003: 27).

Así Edgeworth niega que los arqueólogos sean meros lectores pasivos – como señala la metáfora del texto – pues el cuerpo es agente y paciente a la vez, mientras aprendemos habilidades para movernos en el medio. El conocimiento sería siempre corporal, surgido de una práctica que no consiste en la aplicación de fuerzas mecánicas a objetos externos (algo considerado como corporal o material), sino empleando también nociones de juicio y destreza (consideradas como mentales). Las habilidades son respuestas a las condiciones del medio y producen correcciones (de tipo sensorial)

⁴⁹ Por su parte Goodwin reconocía la contribución de los encuentros con la práctica arqueológica en su trabajo de antropología lingüística, como ya hemos visto en el caso del detective señalando en el juicio y los arqueólogos identificando restos en el yacimiento. Argumentaba que los antropólogos lingüísticos y los arqueólogos tendrían dos visiones radicalmente diferentes de la condición humana. Para los antropólogos es el lenguaje lo que por encima de todo define a los seres humanos y hace posible el desarrollo cultural, mientras que para los arqueólogos es la habilidad humana de hacer y usar artefactos y modelar el medio material. El pensamiento de Goodwin combinaba ambas a niveles macro, de teoría cultural, y micro, de acción humana situada en contextos específicos, aunque consciente de que en su propia investigación lingüística había dibujado una frontera analítica ignorando la estructura material del entorno, en el que lenguaje y estructura material irían de la mano en la experiencia humana (en Edgeworth 2010: 57).

a lo que se está percibiendo, desarrollándose y adquiriéndose con la acción física y no esencialmente innatas o impuestas desde un dominio mental (Ingold 2001: 24, 26). En otras palabras: uno aprende a hacer las cosas haciéndolas, pero hacerlas requiere ir adaptándose a los cambios que vamos percibiendo.

Sin embargo, el argumento de Edgeworth tiene en este sentido un punto flaco. Su trabajo focaliza en la práctica corporal por encima de la conceptualización abstracta, sobre todo en su análisis de cómo la atención se extiende a través de las herramientas en la estructura temporal del trabajo de campo bajo el movimiento del paletín. Por una parte el cuerpo se extendería a través del paletín permitiendo a los arqueólogos una comunicación con el medio durante las “transacciones materiales”, y por otra parte las propiedades emergentes de los hallazgos provocarían el surgimiento de distintas formas de conocimiento dentro de esta estructura temporal que es la excavación⁵⁰ (Simonetti 2018: 108). El excavador que maneja el paletín queda como el centro de la práctica, porque “lleva a la luz” a los restos materiales (Edgeworth 2003: 131).

La “inscripción” de estos hallazgos es un umbral por el que los objetos deben pasar si quieren alcanzar la condición de datos textuales y así entrar en el terreno de lo teórico y lo analítico. El dato textual del objeto se entiende como una copia de ese mismo objeto, pasando de ser algo en el terreno, algo que se puede tocar, manipular y explorar, a ser una serie de signos o una imagen bi-dimensional en un soporte. Por lo tanto, los símbolos textuales producto del acto de inscripción acaban considerándose como el objeto en sí. Con la elaboración de los textos, el objeto se convierte en algo inmaterial cuyo valor puede ser extraído y llevado lejos (Edgeworth 2003: 244).

Al final, colateralmente, la naturaleza queda como el trasfondo en el que ocurren las cosas, mientras que la cultura es algo que “emerge” (Edgeworth 2003: 284), reproduciendo con ello la vieja dicotomía entre naturaleza y cultura. Al tener que elegir entre uno de los dos extremos de esa dicotomía, el cuerpo queda como un elemento que nunca acaba por analizarse. Estudiar el cuerpo, donde se considera que está el sujeto que aporta el punto de vista, como un objeto material, sería tratarlo como sujeto y objeto al mismo tiempo.

⁵⁰ En esta línea autores como Christopher Witmore consideraban que el yacimiento es un lugar situado en la intersección entre articulaciones materiales y el cuerpo, y sería producido a través de la mediación de la experiencia, así como de ciertas acciones que pueden hacerse en el yacimiento como habitar, sentarse o viajar (Witmore 2004: 58). La experiencia daría comienzo a nuestra comprensión del yacimiento (Shanks y Pearson 2001: 135). El concepto de mediación se entiende como todas las formas de representación (todas las formas de traducción desde el mundo material al discurso de lo sonoro, visual o textual), que en algunas prácticas de la arqueología como la excavación o el registro gráfico conllevaría la pérdida de información (por ejemplo, alrededor de características de las cosas sólo accesibles con el contacto directo) sobre aspectos del mundo material (Latour 1999: 47, Witmore 2004: 58).

En resumen, en este modelo se define la práctica arqueológica en torno al “acto de descubrimiento” que sucede cuando los arqueólogos, paletín en mano, median entre “transacciones materiales” e “inscripciones culturales” cuando transforman los materiales en “bruto” en “cultura”. Éstos, con el uso de herramientas determinadas, están en medio de una relación dialéctica entre las transacciones materiales y las inscripciones culturales. Con ello Edgeworth relativizaba la importancia del texto en la comprensión del trabajo de campo (después de todo, el texto dependía también de las acciones corporales) y daba un papel relevante a la percepción en la creación de sentido en el yacimiento.

Sin embargo, como se ha señalado arriba, Edgeworth no termina de superar este dualismo, pues al situar unas “transacciones materiales” y unas “inscripciones culturales”, y mediarlas con las herramientas (que a su vez también son culturales y materiales según su posición en el campo), no se termina de superar la dicotomía, sino que se reproduce en tanto que subyace una división entre práctica y teoría todo el tiempo, por mucho que se tienda un puente entre ambas⁵¹.

En las siguientes páginas, correspondientes al tercer enfoque sobre la descripción de la práctica arqueológica, el cual servirá de base al enfoque desarrollado en el conjunto de esta tesis, veremos el trabajo de Cristián Simonetti, quién problematiza el trabajo de Edgeworth y sostiene que la práctica arqueológica es un trabajo donde “transacciones” e “inscripciones” no se pueden dividir puesto que se retroalimentan continuamente en el trabajo de campo, donde práctica y teoría forman parte de la misma acción, en la cual, junto al cuerpo, se introducen los sentidos y la vida orgánica de los materiales y fenómenos ambientales.

Los arqueólogos no solamente van y vienen entre, o están en medio de, dos dominios separados (naturaleza-cultura), sino que generan conocimiento a partir de *habitar* el yacimiento, de adecuar ecológicamente sus entornos a través de la práctica donde conceptualización y percepción se alimentan mutuamente. Esto supone que no existe una diferencia clara entre lo natural y lo cultural, lo corporal o lo mental. Es decir, el conocimiento arqueológico no surge de la *construcción* de edificios creados con bloques de conceptos separados, ni del *descubrimiento* de una realidad solidificada en el tiempo esperando ser encontrada, sino que se *esculpe* o se *teje* en el mismo acto de excavar desarrollando habilidades distintas, respondiendo a un mundo que está en constante

⁵¹ Es precisamente en la conceptualización del descubrimiento del pasado donde Edgeworth mantiene las dicotomías. Los arqueólogos sólo podrían explorar las posibilidades de uso de los objetos, con lo que para entenderlos dependerían de “analogías prácticas” que los arqueólogos harían mientras usan sus cuerpos (Simonetti 2018: 109-110). Es en los encuentros corporales con los restos lo que permitiría a los arqueólogos generar sentido de las intenciones de los creadores originales de esos objetos, una noción tomada de la obra *Le Geste et la Parole* de André Leroi-Gourhan (1993).

cambio.

3.4.-Un nuevo modelo: la excavación del conocimiento.

El tercer enfoque hacia la etnografía de la práctica arqueológica parte de una concepción ecológica del yacimiento, donde todo está en constante crecimiento. Esta se vincularía a una particular aproximación dentro del “giro material” o de los materiales, la cual no sólo trata de reconocer, como hace el giro ontológico, el papel de la cultura material en lo social (la famosa máxima de que *los materiales nos hacen a nosotros tanto como los hacemos a ellos*), sino que, a diferencia de éste, se desliga por completo de cualquier definición humana del mundo y trata de reconocer los flujos vitales en las cosas, que crecen todo el tiempo y no pueden ser “paralizadas” en el tiempo, constituyendo aquello que Ingold (2012) denomina una “ecología de los materiales”.

El giro de los materiales tiene una relevancia concreta en términos metodológicos. Ofrece un nuevo punto de partida para analizar etnográficamente la práctica arqueológica, especialmente reconociendo el papel que tienen las transformaciones del mundo material, en el cual los arqueólogos están insertos. Se trata de una labor de conceptualización de la experiencia corporal en correspondencia con el mundo material.

Esto supone que no hay una distinción clara entre teoría y práctica, sino que toda descripción es sensible a la teoría y toda transformación está enraizada en lo práctico; ambas son partes de una misma acción (Ingold 2013: 2-3). Esta idea, que refina los modelos de práctica arqueológica que los etnógrafos/arqueólogos han descrito tradicionalmente (basados en una distinción entre excavación y registro, o entre lo natural y lo cultural, y subsecuentes dicotomías), es fundamental para el argumento que se desarrollará aquí a partir de ahora.

En términos metodológicos, la indistinción entre teoría y práctica es útil para reconocer que en la observación-participante etnográfica hay una participación con lo observado, que consecuentemente provoca una transformación para el etnógrafo y para el observado a su vez, convirtiendo el acto de descripción en una práctica transformadora, que podemos llamar propiamente antropológica. La observación-participante no es un mero método de recogida de información, sino que es una forma de conocer “desde dentro”⁵² (Ingold 2013: 4-5). Por tanto, sería paradójico, o más bien imposible,

⁵² Según Ingold, tendríamos que desligar antropología y etnografía en el sentido descriptivo (no basarse en la fidelidad descriptiva) y desarrollar maneras de conocer a través de la participación y la transformación. En esta línea encontramos

extraer conocimiento neutro de la observación-participante ¡porque implicaría estar al mismo tiempo “dentro” y “fuera”! (Ingold 2013: 5). No se puede observar o describir de forma neutra y objetiva un objeto de nuestra atención, pues éste está siendo percibido en función del movimiento que se realiza, en tanto que transforma y es transformado por nuestro cuerpo en movimiento⁵³.

Esta línea tiene que ver con una forma de entender la antropología que ha sido denominada por Ingold como “filosofía *con* la gente dentro” (*philosophy with the people in*) (1992: 696, cit. en Simonetti 2018: 7), la que se relaciona estrechamente con la llamada “filosofía empírica”. Básicamente ésta reconoce la importancia, para comprender como se formulan y emplean los conceptos, de cómo la gente adapta el entorno donde vive con la percepción y el movimiento y viceversa.

En este sentido y al respecto de la etnografía de la práctica arqueológica, destaca el trabajo de Simonetti (2013, 2014a, 2014b, 2015, 2017). El trabajo de Simonetti trata de “demostrar que [a nivel conceptual] no hay una línea clara entre experiencia y medición” en arqueología (Simonetti 2018: 7). En su estudio sobre el concepto de “tiempo” entre los arqueólogos, muestra como experiencia y medición (o descripción) dependen de cómo los arqueólogos adaptan sus entornos de trabajo a sus gestos y movimientos a través de la práctica. Simonetti muestra que conceptos tan habituales como el de “tiempo” y “espacio” han sido delimitados tradicionalmente por la forma en la que los científicos se han apropiado de sus entornos a través del movimiento corporal, y no únicamente por pensamientos abstractos. Esto da lugar a pensar que los conceptos están corporizados.

Uno de los conceptos de tiempo analizados por Simonetti es el de “profundidad temporal” (*time depth*), que es el concepto primordial para hacer de la arqueología una ciencia histórica independiente como tal, encargada de acceder a un pasado más allá del registro histórico.

El tiempo se entrelaza con el espacio de forma tal que aquello por excelencia abstracto en términos conceptuales, en este caso el “tiempo”, nunca logra divorciarse completamente de la experiencia de

el trabajo de Viveiros de Castro, quién al hablar sobre el perspectivismo, señala que los encuentros etnográficos se definirían por una “*equivocación radical*” mientras que la antropología sería el “arte de controlar tales equivocaciones” (Viveiros de Castro 2004, cit. en Simonetti 2018: 157).

⁵³ Por esta razón, autores como Knorr-Cetina han considerado que la observación-participante etnográfica es un buen método “sensitivo” para analizar la inter-subjetividad a través de la interacción concreta (Knorr-Cetina 1981: 89), pues la metodología “sensitiva” no se basa en que el observador comprenda un campo de estudio (como enfatiza la hermenéutica o la fenomenología), sino en la comprensión de cómo los conceptos se constituyen, esto es, “dejar hablar” (Knorr-Cetina 1981: 91). Partiendo de la diferencia entre “interaccionismo metodológico” (focalizar en la práctica y en la cognición) e “individualismo metodológico” (focalizar en el individuo porque es el que establece la acción intencional), lo importante sería desarrollar una observación holística en lugar de hacer una etnografía como “colección de individuos” (Knorr-Cetina 1981: 93).

habitar dicho espacio (Simonetti 2014a: 284). Y de hecho la idea común del tiempo se conceptualiza en referencia al movimiento: no hay más que ver las expresiones “vamos hacia final de año” o “nos espera el invierno”, en las cuales se coloca al futuro “enfrente” y al pasado “detrás” del cuerpo (Simonetti 2014a: 286).

Algo similar ocurre con expresiones temporales donde no existe un observador concreto (como ocurre en la expresión “Año Nuevo después de Navidad”). En paralelo con estas expresiones (comunes en lenguas indoeuropeas), arqueólogos nativos de dichas lenguas usan expresiones, de manera cotidiana, donde el pasado está no sólo en “enfrente” de sus ojos, sino que, a la vez, está enterrado “bajo” sus pies. Simultáneamente, éstos tienen expresiones cotidianas según las cuales el tiempo transcurre de forma “vertical”, con los eventos más tempranos situados abajo. Dichas expresiones son usadas de forma cotidiana, muchas veces en contextos no académicos, y sin necesariamente dar cuenta del trasfondo conceptual que está detrás. Este trasfondo está asociado a la práctica arqueológica y al ordenamiento estratigráfico del mundo material, el que los arqueólogos *habitan* (Simonetti 2014a: 293).

Un punto básico de este enfoque etnográfico, así pues, es el de tener en cuenta los movimientos por encima de las palabras. La experiencia explicaría no sólo cómo los arqueólogos usan sus conceptos sino también como los crean (Simonetti 2014a: 300), lo que supone que la exploración de las formas por las cuales la expresión gestual constituye los conceptos, tiene que ir más allá de la observación y el registro del lenguaje, porque las palabras por sí mismas no localizan los eventos en el espacio. Esto hace necesario atender a la gestualidad.

Por ejemplo, este autor registró cómo los arqueólogos, al mencionar el concepto de “ir profundo en el tiempo”, mueven la mano realizando un gesto que recrea una línea vertical de arriba a abajo. Así, este concepto no es únicamente textual sino gestual, es decir, no sólo se *dice*, sino que se expresa *corporalmente*. Con este gesto se transmite la idea de que el pasado no está “atrás” sino que surge desde el suelo. Esto refleja cómo los arqueólogos, conceptualmente, se mueven en el tiempo hacia adelante y hacia abajo, pues el punto de referencia personal del arqueólogo es uno que presenta el pasado enfrente, con la profundidad orientada hacia abajo. Esto indica que arqueólogos están viajando en el tiempo mientras excavan sujetando el paletín (Simonetti 2014a: 293) (figura 18).

A diferencia de los enfoques que hemos visto anteriormente, que hablan sobre cómo la práctica arqueológica está condicionada por la educación y trasfondo cultural de los arqueólogos, Simonetti propone que los conceptos (en su caso, los de “tiempo”) se aprenden a lo largo de la práctica, en el

terreno, no siempre de manera consciente. La emergencia de los conceptos no sucede por “creación bautismal” o por “imposición histórica”, sino que depende de la participación perceptual con el mundo a través de los sentidos. Los conceptos por tanto no son “construidos” ni “descubiertos”, sino que “crecerían en tanto los arqueólogos aprenden a adecuar ecológicamente sus espacios a través de la práctica” (Simonetti 2014a: 301). De alguna forma los arqueólogos “excavan” el conocimiento, pues éste surge mientras desarrollan esta labor. Aunque el lenguaje sobrevive en las expresiones que decimos, los conceptos se crean sensualmente, sintiéndolos. Es lo que Simonetti llama “conceptualizaciones sintientes” (*sentient conceptualizations*).

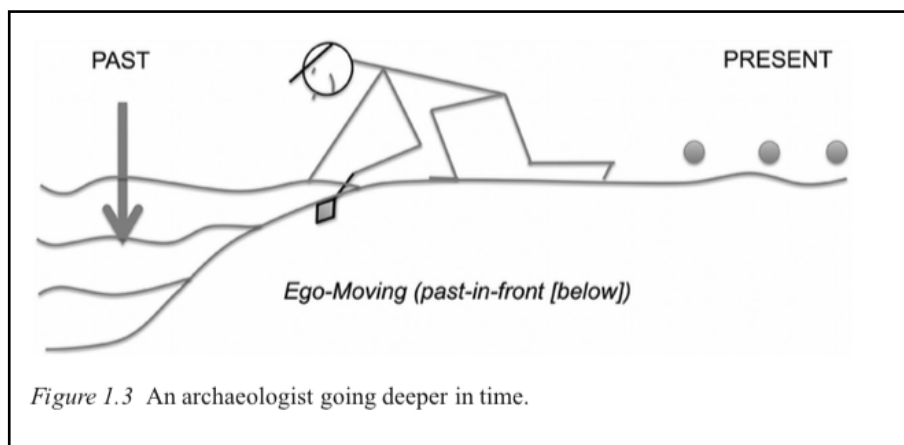


Figura 18. Forma en las que los arqueólogos viajan en el tiempo cuando excavan (tomado de Simonetti 2018).

Simonetti pone el foco en cómo los arqueólogos gesticulan, pues gestos y discurso parecen ser generados al mismo tiempo. Por ejemplo, los gestos complementan o aclaran los significados de lo verbal, y resultan fundamentales para entender cómo la gente espacializa el tiempo (llevando lo verbal al espacio físico, mediante el gesto). Por ejemplo, al pronunciar la expresión “profundizar en el tiempo”, los arqueólogos hacen un movimiento de la mano de arriba hacia abajo, para indicar la *localización* del pasado. Esto sugiere una identificación entre las ideas de “profundidad” y de “antigüedad”, uniando además gesto y discurso en una sola acción.

Además, expresiones como “profundizar en el tiempo” son acompañadas en ocasiones de gestos manuales que emulan la excavación con el paletín como traspasando la superficie del suelo. Esto indica que para los arqueólogos el pasado no está “detrás del cuerpo” (como comúnmente se conceptualiza el transcurrir del tiempo, como cuando hacemos un gesto con la mano para situarlo tras nosotros), sino que está “debajo”. Este gesto muestra la particular forma de entender el tiempo

en arqueología: los arqueólogos no se mueven “hacia atrás” cuando viajan al pasado excavando, sino que por el contrario sus gestos revelan que experimentan el tiempo moviéndose “hacia adelante” y “hacia abajo” (Simonetti 2018: 23, 26). Sorprendentemente, los arqueólogos no han reflexionado sobre estas formas de expresión, convencionales, que no pueden ser abordadas únicamente con el análisis de lo que los arqueólogos *dicen*, y que sin embargo son tan esenciales para pensar la excavación (pues conectan excavación, estratigrafía y la experiencia de viajar en el tiempo, relacionando tiempo y espacio de una vez).

Este hecho resulta curioso, pues los conceptos que usan los arqueólogos están muy convencionalizados (lejos de ser improvisados), y son usados constantemente. Ni siquiera así solemos dar cuenta de las ideas que conectan. Así pues el problema es que estas ideas no suelen ser foco de la reflexión, porque no se reflexiona sobre los conceptos, sino que se usan directamente. Esto ocurre porque es así como funciona la consciencia, pues atendemos a algunas cosas mientras que otras permanecen en un segundo plano. De hecho así se constituye el lenguaje, pues cuando usamos el lenguaje no pensamos en el significado de cada palabra antes de usarla, porque:

“Cada vez que reflexionamos sobre una palabra, se presupone nuestro mundo entero. No elegimos nuestra lengua materna. Al contrario, nos encontramos hablándola. Y nos convertimos en expertos en su uso sin reflexionar sobre el significado de cada palabra. Las palabras surgen mientras nos mantenemos enfocados en el objetivo general que una conversación está tratando de cumplir dentro de la tensión particular del momento” (Simonetti 2018: 32).

De esta forma palabras y gestos son parte del objetivo general de conversar, como un movimiento continuo que se dirige a una dirección en concreto. Los conceptos funcionan en tanto no les prestamos atención, mediante una relación dinámica que consiste en destacar aquello que es nuestro foco de atención mientras relegamos a la periferia, al fondo, aquello que ya no lo es. Este movimiento dinámico es fundamental, ya que cada dominio abstracto está inserto en la experiencia de nuestros cuerpos habitando un medio.

Un problema que señala Simonetti respecto al estudio de estas cuestiones es que la tendencia ha sido la de conceptualizar el cuerpo en lugar de corporalizar el lenguaje, dando como resultado una tradición de estudio de los conceptos que siempre es unidireccional, centrada bien en lo corporal o bien en lo cognitivo. La cuestión es que el cuerpo no puede ser experimentado en conjunto como sugiere la noción de “corporalización” (*embodiment*), ya que depende de la capacidad de sentir en movimiento. Como no hay una división de dentro-fuera, no existe un momento en concreto donde

se pueda situar el comienzo o el final de la conceptualización. En este sentido, con los conceptos pasa como con el lenguaje, que no es algo construido y auto-contenido “dentro” de la mente que nos hace actuar diferentemente, sino que es algo conectado al cómo nos movemos (Simonetti 2018: 37).

3.4.1.-Disolución de los límites entre “transacción” y “registro”.

Decíamos que los conceptos no son “construidos” ni “descubiertos”, sino que *crecen* en la práctica. Esto permite matizar la distinción de Edgeworth entre “transacciones” e “inscripciones”, ya que las “transacciones materiales”, previas al registro, también estarían guiadas por los modos de hacer disciplinares, y por su parte los “actos de inscripción” también dependerían de la transformación material. El registro no supone el fin de las transacciones, pues el intercambio material y la inscripción no ocurren exclusiva y excluyentemente en términos materiales y en términos culturales respectivamente.

En las etnografías realizadas entre arqueólogos escoceses y chilenos, Simonetti identificó que el uso del registro está estrechamente vinculado al proceso de descubrimiento, de igual manera que la memorización lo está con la percepción. Aquí los sentidos son una faceta fundamental en la emergencia del conocimiento arqueológico, porque las actividades de los arqueólogos se basan en el recuerdo, la inscripción, la percepción y el intercambio material. Los arqueólogos dependen del registro a la hora de prestar atención a los restos en la excavación, ya que “lo que yace oculto nunca se presenta de una vez” (Simonetti 2013: 57).

Es decir, al excavar, las propiedades de aquello que se excava aparecen y desaparecen, se revelan y se ocultan, conforme los arqueólogos van excavando. Así que el registro no puede suceder de una sola vez; no se registra algo de forma absoluta la primera vez que aparece. En cuanto definen algo que estaba oculto, los arqueólogos tienen la obligación de registrarlo para percibirlo en su conjunto, algo que hacen de manera retrospectiva una vez que ya han aparecido partes de esa evidencia. Esto les obliga a tener que ir rectificando, añadiendo o matizando el registro, teniendo que ir de la excavación al registro en un proceso continuo de ida y vuelta donde no es posible separar una fase de la otra.

Para entender la excavación es necesario tener presente tanto el registro como las transacciones materiales. El registro no emerge como una imposición de un “marco significativo sobre la experiencia”, sino que por el contrario “constituiría un elemento fundamental” del descubrimiento (Simonetti 2013: 57).

Así, a diferencia de Edgeworth, para Simonetti es imposible establecer los límites del intercambio material y su inscripción, ni definir dónde comienzan y terminan percepción y recuerdo, ya que éstos emergen en conjunto cuando los arqueólogos transforman y registran el paisaje (Simonetti 2013: 57). De la misma manera, y en general, la memoria no consiste en el almacenamiento de los recuerdos en la parte posterior de la cabeza⁵⁴ (una idea común que está presente en la forma en la que consideramos que los recuerdos “pasan a un primer plano” cuando los recordamos, especialmente cuando los materializamos con la actividad del paletín o dibujando, recordando conforme actuamos) mientras que contrariamente la percepción tiene lugar en un primer plano. Más bien la percepción se convierte en memoria, y la memoria en percepción inseparablemente, en un “proceso selectivo de atención”.

Con el registro, los arqueólogos son capaces de proyectar sus movimientos previos hacia el futuro, teniendo que mantener consigo las “propiedades ausentes que ellos mismos deben borrar para realizar la excavación” (Simonetti 2018: 118). En este sentido, la memoria es por tanto más como una capacidad que como un contenedor (Wittgenstein 2001: 63, cit. en Simonetti 2018: 118). El registro es “una historia para contar y volver a contar”, haciendo que todo lo estático en el registro (un agujero de poste) deba volver a cobrar “vida” (el poste de madera que existía en aquel agujero) cuando los arqueólogos recrean textualmente las experiencias que hicieron posible las huellas de lo que se ha registrado, tanto pasadas como presentes (Simonetti 2018: 118).

Esto es identificable en la forma en la que los arqueólogos interactúan con dibujos e imágenes. Simonetti pone como ejemplo el caso de un arqueólogo escocés que, al registrar un plano horizontal de unos agujeros de poste, recreó los postes ausentes con un movimiento vertical de su mano, en el aire, para luego dibujar en el papel ese mismo gesto agregando una línea vertical de puntos (recreando los postes verticales ausentes que previamente había recreado con su gesto). Así, podemos ver cómo el registro no es independiente del conocimiento corporal que lo originó, sino que depende de una re-creación continua (Simonetti 2018: 118). No es, por tanto, algo sellado inmutable sobre el papel.

⁵⁴ En el trabajo de Simonetti, que recordemos que analiza los conceptos de tiempo, se identifica que los arqueólogos van “almacenando” sus recuerdos en la parte posterior de la cabeza, puesto que van “dejando el pasado atrás” en tanto que tienen el “Futuro enfrente”, en términos corporales. Además, según últimas investigaciones en neurociencia, aquello identificado como “consciencia” se encuentra en la parte trasera del cerebro, en una “zona caliente posterior”, tanto en humanos como en otros mamíferos. Recogido en: https://elpais.com/elpais/2019/08/16/ideas/1565956252_936786.html (consultado 19/02/20).

Es por ello que la idea de registrar sin destruir (un anhelo de la arqueología del futuro para una mejor conservación del patrimonio) pueda ser considerada de muy difícil consecución. Primeramente supondría que posiblemente los arqueólogos del futuro no puedan desarrollar las principales habilidades de la disciplina, y que por tanto no puedan ser realmente arqueólogos al no poder comprender y aprender corporalmente los conceptos de la misma (Simonetti 2018: 119), y en segundo lugar, recordando el argumento del giro de los materiales, “convertiría el concepto de preservación en un oxímoron, ya que preservar el pasado diferiría constantemente de un presente que nunca llega, como si los restos arqueológicos pudieran permanecer inmóviles” (Lucas 2012: 68). Esta contradicción muestra una obsesión por paralizar algo que está en constante movimiento (ver Bergson 1963 o Ingold 2013), lo que para Simonetti significa hacer descansar la disciplina en un ejercicio constante de retrospectiva. Para romper con este carácter retrospectivo, presente en todo el pensamiento moderno, sería necesario comprender el registro como memoria desplegada en la materialización constante, en un crecimiento continuo de las cosas.

Precisamente, el pensamiento moderno es criticado desde el punto de vista del giro de los materiales al dejar fuera las propiedades cambiantes de los materiales. Sin ir más lejos, es fácil observar en cualquier yacimiento cómo lo excavado cambia desde el momento que se excava, a causa de la exposición al aire. Por eso es fundamental disponer de cierta memoria para ir excavando, para “mantener” el momento de descubrimiento previo (recordar cómo era lo ya excavado en el momento en que apareció, para poder seguir identificando lo que va saliendo) mientras se sigue descendiendo hacia el pasado (Simonetti 2018: 117).

El registro, el “acto de inscripción”, también es parte del “acto de descubrimiento”, pues ambos suceden simultáneamente. Para excavar los arqueólogos dependen del registro, pero no entendido como la imposición de una idea, significado o texto abstractos sobre una materia “bruta” que se excava, que además pasa a ser una reproducción análoga bi-dimensional re-creada sobre un medio (una abstracción conceptual, que en suma es lo que son los registros de un yacimiento que se destruye), sino entendido como un acto de recordar.

El “acto de descubrimiento” del que habla Edgeworth no podría darse antes de los “actos de inscripción”⁵⁵, porque es imposible separarlos de las “transacciones materiales”. La experiencia y

⁵⁵ Simonetti señala que lo que Edgeworth llama “acto de descubrimiento” no sería muy diferente del texto porque presentaría una continuidad entre transacciones materiales y las relaciones entre pasado y presente conceptualizadas textualmente en la disciplina.

su inscripción no emergen en un vacío sino en “una historia particular de prácticas constituidas conceptualmente” (Simonetti 2018: 141). Antes de intentar dividir las transacciones y las inscripciones, ya estaríamos habitando un mundo “concepto-sensorial” y “sensorio-conceptual”.

Ya hemos señalado que aquí es donde Edgeworth, pese a partir de una reacción contra los enfoques posprocesualistas, replica las mismas dicotomías que busca superar⁵⁶. Para Edgeworth o Goodwin el registro es un acto de inscripción retrospectivo y secuencial, carácter que permitiría una “vuelta atrás” en el tiempo que forma parte de la lógica retentiva de las ciencias históricas. Por contra, para Simonetti el registro puede ser entendido como un proceso de rememoración que está continuamente intercalado con la percepción y la imaginación, en un proceso de adopción de habilidades mientras los arqueólogos se mueven de lo conocido a lo desconocido en la excavación⁵⁷. Por lo tanto, la práctica arqueológica estaría cerca de otras prácticas como la escultura o la costura, que consisten en procesos donde las superficies – en este caso las del pasado que conforman un yacimiento – son co-emergentes con los gestos que les dan formas, los cuales se despliegan en la confluencia entre memoria, percepción e imaginación. Al igual que en estas disciplinas, el conocimiento arqueológico es irreversible y por lo tanto guiado por la memoria de sus participantes (Simonetti 2018: 105).

La excavación arqueológica se basa así en una “habilidad de percibir lo ausente” (Simonetti 2013: 57), aquello que aún no ha sido expuesto al aire y que permanece enterrado. Esto no tiene que ver con la proyección de imágenes mentales sobre lo ausente (lo que sería un ejercicio hilemórfico), sino con involucrarse con lo sensorial y ver lo invisible usando todos los sentidos (Simonetti 2018: 118).

Desarrollar esta habilidad de percibir lo que aún no está presente depende de una actividad donde “novicios y expertos se involucran en una danza de atenciones conjunta”⁵⁸ que define las propiedades ausentes del paisaje (Simonetti 2013: 57-58). Esta capacidad no es independiente del

⁵⁶ Para Simonetti, lo que hace Edgeworth es replicar un modelo de imposición de diseños mentales sobre la materia bruta, algo que se desgaja del hecho que Edgeworth hable de un encuentro pre-inscripción con los materiales brutos (y esto tiene que ver con la doctrina del hilemorfismo). Los humanos son vistos como interioridades, cuyas intenciones surgen de dentro del cuerpo, mientras que las cosas son exterioridades, formadas por la acción externa humana. Ser inteligente es tener esta interioridad, y ser una cosa es tener una superficie externa. Esta lógica está presente en cómo los humanos aparecen como dando agencia a los materiales, dándoles sus mismas interioridades.

⁵⁷ Basado en la investigación etnográfica sobre cómo los arqueólogos experimentan, Simonetti sugiere que el registro debería ser entendido como un proceso donde la percepción y la imaginación necesariamente vienen juntos.

⁵⁸ Esta idea de la “danza de atenciones” recuerda a la “danza de la agencia” de la que habla Ingold. Como hemos visto anteriormente, para Ingold la actividad se produce en el medio en el que nos movemos y con el que “correspondemos”. No solamente las cosas tienen agencia, sino que el medio en el habitamos requiere una respuesta continua que modifica el cómo nos movemos. Así, por ejemplo, un niño que vuela una cometa no estaría volando la cometa sino “danzando”, “correspondiendo” con el viento, en un ejercicio de contraposición de fuerzas donde no solamente están contrapuestas las agencias de la cometa y del niño, sino también, el medio en el que ambos se mueven y que exige de ellos una respuesta, el viento.

mundo de alrededor, porque percibir es algo que ocurre en movimiento, en un “constante ajuste de los sentidos a las variaciones del medio”, no es un ejercicio pasivo. Incluso la imaginación y recuerdo están en “continuidad con la experiencia sensorial” (Simonetti 2013: 58) y no sólo almacenados en la parte posterior del cerebro.

Así pues, conocer en arqueología depende de la confluencia entre percepción, memoria e imaginación. Los arqueólogos necesitan transformar el terreno para poder registrar los eventos del pasado, y en ello el mundo emerge como una entidad en constante cambio “accesible en un juego permanente entre lo disponible e indisponible” (Simonetti 2013: 58). Las habilidades que desarrollan los arqueólogos dependen así pues de un ajuste rítmico de los sentidos a las propiedades cambiantes del entorno. El conocimiento surgido de esta manera necesita pues una comprensión de los arqueólogos no como “constructores” hacia arriba o “descubridores” hacia abajo, sino como “escultores” cuya obra está guiada por la memoria desplegada mientras perciben (Simonetti 2018: 17).

Este argumento está influenciado por el entendimiento de la verdad como el continuo ocultarse y des-ocultarse de Heidegger (Heidegger 1962: 256-273, cit. en Simonetti 2013: 58), algo que podemos ver claramente en el ejemplo que se muestra en la etnografía de unos herreros, quienes deben pensar de manera improvisada cómo golpear el metal fundido mientras este permanece suficientemente caliente como para ser moldeado, ni antes ni después (Keller y Keller 1996: 132, cit. en Simonetti 2018: 112). Hay un momento donde es propicio actuar, respecto de la actividad y el estado de los materiales. Hay que ir “navegando” en los estados cambiantes de la actividad.

Esto quiere decir que no tiene sentido entender las actividades como planes dentro de la cabeza, dados antes de la acción, ya que la improvisación es una actividad fundamental si tenemos en cuenta una ontología donde los materiales están siempre en constante devenir.

Así, por esa razón, Simonetti considera que la intención de Edgeworth de ir más allá del texto es en realidad un “ir antes” del texto, en un intento por perpetuar el mito occidental de un encuentro primaveral con el mundo. Esta idea, señala Simonetti, está presente en la noción defendida por Edgeworth de una interacción con los materiales “brutos” antes de su conceptualización. La genealogía de esta idea se retrotrae a Descartes, y a cómo su modelo de la visión (basado en la recepción de estímulos y su interpretación en la mente) se fundamentaba en la existencia de un mundo exterior de objetos estáticos disponibles a la exploración visual, algo que, por otra parte, se enraíza en diferentes comprensiones de la luz que corresponden a las tradiciones de la modernidad

y la premodernidad (Ingold 2000: 256).

Por acabar, hay que decir que los conceptos de “descubrimiento” (perceptual) y “construcción” (conceptual) presuponen que el mundo ya está dado, en tanto que articulan un ejercicio conceptual donde “los sentidos recogerían el conocimiento y la cultura lo modificaría mediante una imposición de significados” (Simonetti 2013: 58). Contrariamente, el arqueólogo es una persona corpórea y social que se proyecta al flujo constante del mundo material, sin descansar en funciones cognitivas aisladas, como suele indicar la psicología o las ciencias cognitivas.

Los arqueólogos entran a formar parte de la historia de los materiales con los que interactúan, es decir, el conocimiento arqueológico es “esculpido en el acto de excavar” (Simonetti 2013: 58) conforme los arqueólogos viajan en el tiempo hacia arriba y hacia abajo (verticalmente), mientras el tiempo *pasa* conforme excavan el *pasado*. El conocimiento no se *construye* conceptualmente hacia arriba y tampoco de *descubre* pues no hay nada que descubrir (en sentido de una realidad preexistente y solidificada en el tiempo), sino que emerge desde lo profundo, a medida que se *excava*. Partiendo de los presupuestos metodológicos de este enfoque es que en el capítulo siguiente analizaremos un caso en particular, en torno a la generación de superficies. Este caso servirá para comenzar a explorar la creatividad de la práctica arqueológica.

4.-La generación y mantenimiento de superficies en el yacimiento.

En el capítulo anterior hemos visto dos enfoques predominantes de la etnografía de la arqueología. Con sus propias genealogías y tradiciones, agendas y perspectivas, estos enfoques permitían estudiar el papel de la arqueología como una ciencia que produce cultura y que tiene un rol social importante, tanto exportando como importando ideologías, discursos e intereses políticos y económicos del momento. Esto es especialmente visible en aquellos trabajos que dudaron de la confianza procesualista en la objetividad, en la estela del posprocesualismo. Como el pasado era construido por el intérprete, era necesario dotar de una mayor reflexividad a una práctica interpretativa como la arqueología, que hasta esos momentos aún suponía la objetividad de su labor. La etnografía arqueológica se entiende así como una crítica a los procesos de producción del conocimiento, especialmente en su “construcción” por parte de un grupo social con jerarquías e intereses socio-políticos, que alcanza al público con su labor.

Pero estos enfoques no prestaban atención a la producción del conocimiento que sucedía en la práctica arqueológica en sí, que no depende por completo de ideas mentales ni estructuras sociales sino de la forma en la que los arqueólogos manejan las herramientas y experimentan corporalmente el yacimiento con su trabajo. Particularmente, el trabajo de Matt Edgeworth fue abordado como paradigmático para abrir una etnografía de la *práctica* arqueológica donde el componente corporal es fundamental para comprender cómo se genera conocimiento en el trabajo de campo, y no exclusivamente en el terreno de lo interpretativo y lo discursivo. Este enfoque encontraba así un problema en la disputa por la reflexividad del posprocesualismo.

Para Edgeworth la práctica arqueológica consta de dos fases (transacciones materiales, la excavación de materiales “brutos”, e inscripciones culturales, donde lo “bruto” pasa a ser “cultural” con el registro) mediadas por el uso del paletín sostenido por el arqueólogo, que a través del aprendizaje y desarrollo de habilidades corporales consigue generar conocimiento “práctico” sobre cómo los objetos y materiales excavados podían haber sido usados y percibidos por sus creadores pretéritos. Este enfoque está marcado por la influencia de la fenomenología, el giro ontológico y los enfoques simétricos de los noventa, especialmente útiles para matizar la abstracción conceptual del posprocesualismo de los ochenta.

Así, la práctica arqueológica es para Edgeworth un proceso de “descubrimiento”, donde la materia en “bruto” es transformada en cultura material con el registro. En el fondo de la etnografía de

Edgeworth se critica la metáfora del registro como texto, la abstracción conceptual y la primacía de lo cultural sobre lo material, buscando así ejercer la simetría militante situando lo material al mismo nivel que lo cultural, reconociendo su rol en la práctica arqueológica y en la creación del conocimiento.

Habiendo visto este enfoque, el siguiente paso ha sido separarnos de él matizando y exponiendo algunas de sus contradicciones. Para ello seguimos el trabajo de Cristián Simonetti, quien escribe desde las coordenadas del giro material (un movimiento que toma como punto de partida la imbricación de la materialidad con la vitalidad del mundo orgánico frente al entendimiento pasivo de la materia propio del pensamiento occidental) y de la antropología de los sentidos (en reconocimiento al papel de los sentidos y los gestos en la creación y aprendizaje de los conceptos abstractos). Este autor explora la creación conceptual desde el punto de vista de una práctica arqueológica que es un proceso ecológico donde los arqueólogos desarrollan conceptos abstractos de tiempo a través de la práctica a medida que interactúan con las propiedades de las cosas, inmersos en las fuerzas del ambiente.

Desde el punto de vista metodológico, dicho desarrollo conceptual se correspondería con como para Simonetti excavación y registro no son dos fases independientes mediadas por el paletín, como señala Edgeworth, sino que se retroalimentan la una y la otra. De acuerdo con Simonetti esta labor asemejaría la irreversibilidad del ejercicio escultórico, en tanto que en arqueología las formas del pasado coincidirían con los gestos que dan pie a dichas formas, lo cual se evidencia particularmente en el uso del paletín analizado por Edgeworth. Dicha imagen escultórica desafiaría el entendimiento del conocimiento propio de la corriente procesual, según el cual dicho conocimiento sería el resultado del mero develamiento objetivo de un pasado subyacente (descubrimiento). Esta imagen desafiaría, a su vez, el entendimiento del conocimiento propio de la corriente posprocesual, entendido como el resultado de un arreglo social del pasado (construcción). Para Simonetti el conocimiento se esculpe irreversiblemente hacia abajo a medida que arqueólogos se enmarañan ecológicamente con sus entornos a través de la práctica.

4.1.-Etnografías realizadas.

Siguiendo esta línea, y matizándola para hablar sobre creatividad, se introducirá un primer caso de estudio surgido de la realización de etnografía arqueológica. A partir del trabajo de observación en un yacimiento español en Almería (España), uno japonés en Shiga (Japón) y uno

mixto europeo-japonés en Okayama (Japón), se explorará la generación de superficies en el trabajo de campo. Una labor fundamental, básica, de cualquier excavación.

4.1.1.-Mojácar la Vieja (Almería, España).

El caso español (al que nos referiremos como “yacimiento español”) se trató de una excavación realizada en julio y agosto de 2018 en Mojácar, Almería, donde un equipo de la Universidad de Granada, junto a una veintena de voluntarios de toda España, realizó las labores de limpieza, documentación, excavación y análisis de la ladera oeste del cerro de la antigua Mojácar la Vieja (siglos IX al XIII d.C.), situada a unos pocos kilómetros de la urbe actual. El objetivo del proyecto (dirigido por J. Civantos y J. Román del equipo del MEMOLA Lab de la Universidad de Granada) no era solamente entender la gestión del agua y las actividades agrícolas de la población medieval, sino también la puesta en valor del yacimiento. El desarrollo de la excavación consistió en dos sondeos, uno sobre la muralla a mitad de ladera, y otro en la cima del cerro, para el cual fue necesario crear caminos de acceso.

Esta campaña era la primera en este yacimiento, que actualmente se ha encuadrado en la zona arqueológica de Las Pilas-Mojácar la Vieja, que contiene un yacimiento calcolítico y otro medieval. Antes de su excavación, los arqueólogos del proyecto tenían como referencia los trabajos de urgencia en la ciudad de Almería (por ejemplo, el informe de García *et al.* 1990) que habían sacado a la luz una cultura material de una cronología y tipología parecidas, tales como vasijas de almacenamiento y cocina o instrumentos de iluminación islámicos del siglo XI. Un elemento interesante que servía también de referencia era el proceso de abandono de algunas partes de la ciudad de Almería cuando la conquistaron los cristianos en el siglo XII, que presumiblemente se trataba de un proceso similar al que había habido en Mojácar la Vieja antes de su abandono.

El yacimiento de Mojácar la Vieja se sitúa en una pequeña montaña ubicada a las afueras del pueblo viejo de Mojácar. En lo alto de la colina hay un gran aljibe cuya bóveda se ha perdido, y en la ladera sur se encuentran terrazas de cultivo. Como hemos dicho, la campaña consistió en la apertura de dos sondeos excavados en área abierta, uno en estas terrazas (que sacó a la luz la muralla, su puerta y estructuras adyacentes a ella), y otro arriba en la cima, tanto en el interior del aljibe como en su superficie. Es en este sondeo de la cima donde se realizó la etnografía en este yacimiento español (figuras 19 y 20). Lo que se buscaba con este sondeo era excavar las estructuras que había en la mitad de la cima, anexas al gran aljibe, quizá para comprobar si existió una estructura defensiva, una muralla, o algún tipo de dependencia para la entrada al aljibe y el control y gestión del agua allí. Estas

estructuras rodearían circularmente esa parte de la cima, y la excavación del sondeo se realizaría “dentro” de este recinto.

Una característica de esta campaña era el hacer accesible el yacimiento al público, con lo que parte de los esfuerzos fueron destinados a crear caminos de acceso y excavar partes visibles y reconocibles del yacimiento. Como se puede apreciar en las distintas notas de prensa publicadas desde 2018⁵⁹, la excavación ha sido ampliada especialmente en la ladera, donde se han sacado a la luz varias viviendas y cultura material que han permitido identificar que el periodo de actividad de la ciudad apenas duró un siglo.

Como hemos dicho, la etnografía en este yacimiento se realizó en el sondeo de la cima, considerado como el más importante en esta primera campaña de 2018. El equipo de este sondeo estaba compuesto por un supervisor miembro del MEMOLA Lab de la Universidad de Granada, que dirigía día a día la excavación ahí, cuatro o cinco estudiantes experimentados (que habían participado en otras excavaciones con el equipo con anterioridad), y alrededor de otros cuatro o cinco estudiantes de otras partes de España y voluntarios de la zona, menos experimentados. De vez en cuando, este equipo recibía las visitas del director del proyecto (y co-director de la campaña) quién participaba en la excavación en el interior del aljibe, así como del pequeño equipo que se dedicaba en exclusiva a realizar la fotogrametría y el levantamiento fotográfico, compuesto por dos arqueólogos y un par de estudiantes experimentados, que subían al sondeo cuando era necesario documentarlo y registrarlo.

⁵⁹ Por ejemplo: (recuperado el 19/06/2020).



Figura 19. *Aspecto del sondeo de la cima. Detrás de las vallas amarillas está el aljibe, y al fondo un pequeño andamio con una lona azul que servía para descansar bajo la sombra.*

En el día a día, los estudiantes y voluntarios menos experimentados excavaban el recinto de la cima, mientras que los más experimentados se dedicaban a las labores más duras como redistribuir la tierra de la terrera (que se lanzaba por medio de unos tubos de plástico a la mitad de la ladera, con el fin de usarla para crear caminos de acceso), desmontar los derrumbes de piedra, o limpiar el interior del aljibe. El supervisor estaba gran parte del tiempo con los primeros, mientras que los segundos actuaban con cierta independencia después de haber recibido las indicaciones del director o de este mismo supervisor.

El horario de trabajo en la excavación se extendía desde las 6 de la mañana hasta las 14 del mediodía. Sobre las 5.30-6 el equipo desayunaba en el edificio donde se dormía (que también servía de laboratorio y gabinete), para después dirigirse a pie hasta el yacimiento. El co-director y supervisor del sondeo de la ladera, junto con un estudiante experimentado, se dirigían a rellenar las botellas de agua y transportaban al yacimiento las herramientas de registro en una furgoneta. Una vez en el yacimiento, en una zona a los pies del sondeo de la ladera donde se había colocado una carpa (llamada *jaima*) los estudiantes sacaban las herramientas de una caseta y las subían a sus respectivos sondeos. Arriba en la cima, aprovechando el único espacio con sombra (un andamio con una lona azul) el equipo se echaba crema solar, bebía agua, y descansaba. Una vez listos, se empezaba a excavar. Dentro del horario fijado había un *break*, que sucedía a media mañana, momento en el cual se bajaba a la *jaima* a beber agua y comer algo de fruta. Finalmente, el trabajo continuaba hasta las 13.30-14,

cuando se recogía todo y se bajaba a la *jaima* a comer. Después de la comida, se volvía en autobús al edificio, situado en el pueblo, donde el equipo se duchaba y descansaba. Algunos días, se hacían charlas y limpieza de cerámicas a media tarde. Sobre las 20 se cenaba en un restaurante cercano, y sobre las 22 se iba a dormir.

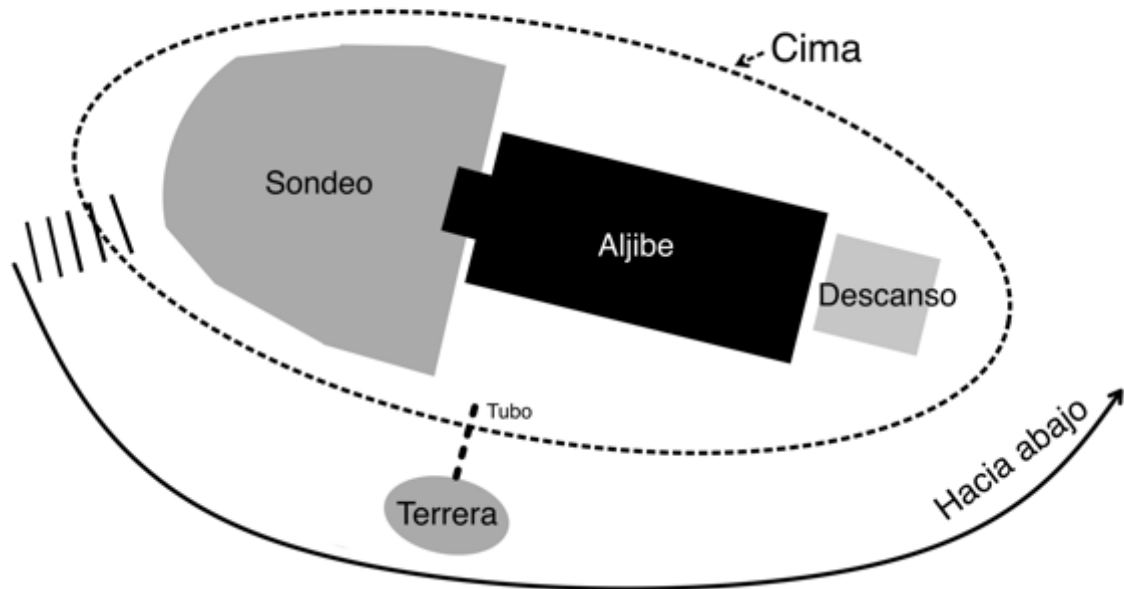


Figura 20. Croquis simplificado de la posición de los elementos en la excavación de la cima de Mojácar la Vieja, objeto de la etnografía. La flecha señala el camino de acceso que, bajando, conducía al otro sondeo y a la zona de descanso. En la cima también había una pequeña zona en sombra en la que también se descansaba. La tierra era colocada en la terrera, situada en la ladera, a través de unos tubos a través de los cuales se lanzaba hacia abajo para ser redistribuida en el camino de acceso y ampliarlo.

4.1.2.-Susigawa (Shiga, Japón).

El caso japonés (que llamaremos “yacimiento japonés”), se trató de una excavación realizada en agosto y septiembre de 2018, en el marco de las prácticas del seminario de arqueología pre y protohistórica de la Universidad Ritsumeikan de Kioto, dirigido por el profesor Yano Kennichi. Todo el equipo eran japoneses de esta universidad, y estaba compuesto por el este profesor, quién dirigía la excavación y era el único arqueólogo, por unos seis o siete estudiantes experimentados, y unos diez alumnos menos experimentados que iban rotando cada semana. La excavación se centró en el sitio de Susigawa, en una localidad remota llamada Maibara, y consistió en la excavación de tres pequeños sondeos en un área de campos de cultivo, entre las casas del pueblo, en búsqueda de restos de un asentamiento del periodo Jōmon.

La etnografía fue realizada en uno de estos sondeos situado entre campos de arroz. Cerca ya había habido una excavación en la que se descubrieron restos del periodo Jōmon, que ahora servían de referencia para seguir excavando y prever el potencial del yacimiento. Esta excavación precedente fue realizada por un equipo de la misma universidad en 1998, y sacó a la luz unas cuantas cerámicas de ese periodo y que se habían traído a la excavación para dibujarlas y compararlas con los hallazgos actuales. El año anterior, 2017, el mismo equipo había excavado la zona en la que se situaba otro de los sondeos de esta campaña. Además, el informe de estas excavaciones formaba parte de un librito educativo que se repartió a todos los participantes, y que servía tanto de contexto para la campaña, como estudio previo del yacimiento (en él se incluían tipos cerámicos encontrados en la zona con anterioridad, sus principales características y decoraciones, además de dibujos y planimetrías, información de otros yacimientos, estructuras, y explicaciones sobre la situación de los sondeos actuales y porqué) (figura 21).

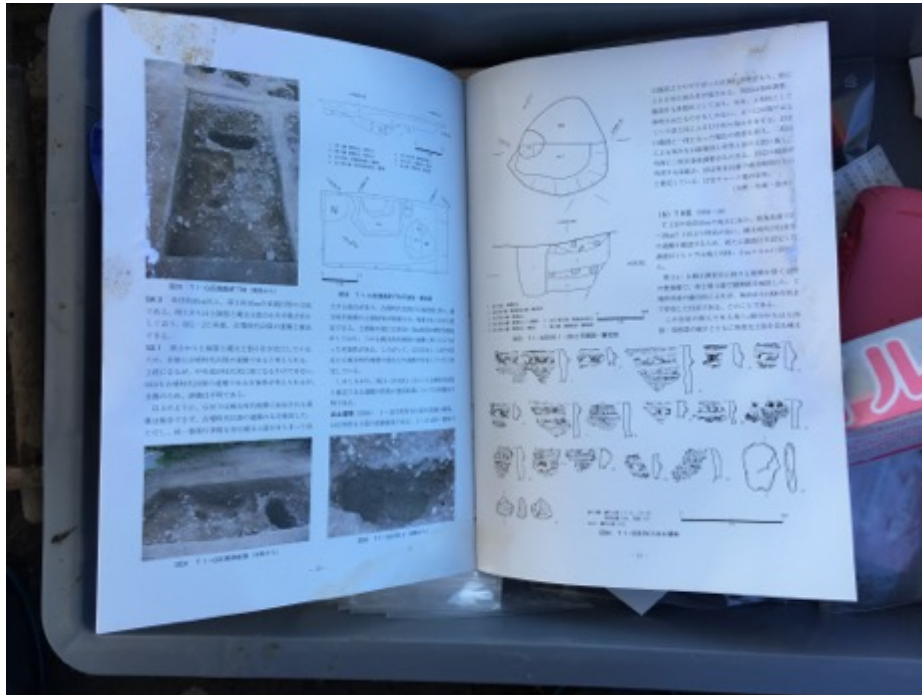


Figura 21. Libro educativo utilizado en Susigawa, enteramente en japonés. Se aprecian imágenes de una excavación similar del mismo periodo, junto con su planimetría y dibujo de su estratigrafía y de las piezas halladas.

En el yacimiento, con las evidencias de las otras excavaciones, se buscaba un posible asentamiento de cazadores-recolectores o de los primeros agricultores de la zona. Durante la campaña se fueron encontrando fosas, fragmentos de cerámica de periodos medieval, proto y prehistórico, así como algunos objetos líticos de piedra pulimentada. La principal interpretación de nuestro sondeo fue que aquello había sido un posible riachuelo, donde se encontraban las cerámicas más antiguas, y que

posteriormente se había transformado en campo de cultivo del arroz (similar a los de los alrededores) aprovechando ese mismo riachuelo. Las cerámicas encontradas pertenecían a una cronología entre los siglos III-XV d.C. (cerámicas *sueki* y *se*, medievales y modernas), III a.C. (cerámica *hajiki* naranja del periodo Yayoi) y del tercer milenio a.C. al siglo IV a.C. (cerámica Jômon beige). De los otros dos sondeos, en el más cercano al nuestro se encontraron evidencias similares, además de una punta de flecha sin determinar, y en el otro, el más lejano, se encontraron restos de una casa del periodo Edo (siglos XVII-XIX d.C.), con el espectacular hallazgo de una letrina circular de madera.

Al lado de este sondeo es donde se había excavado el año anterior, y estaba separado de los otros dos por la carretera principal del pueblo. Los otros dos sondeos, incluido el nuestro, se situaban en dos campos de cultivo cuadrados anexos separados por un camino de asfalto (figura 22). En uno de sus lados, ambos estaban junto a un camino donde había una acequia por la que corría el agua. Al otro lado de la acequia, y enfrente del sondeo donde se hizo la etnografía, había un campo de cultivo de arroz que se situaba a un metro por debajo del camino y del resto de campos de cultivo de alrededor. Ahí es donde se había realizado la excavación de 1998. Su cota, más baja, serviría de referencia para el nivel al que había que llegar en nuestro sondeo, pues se supone que ahí estaba el estrato correspondiente al asentamiento que se buscaba.

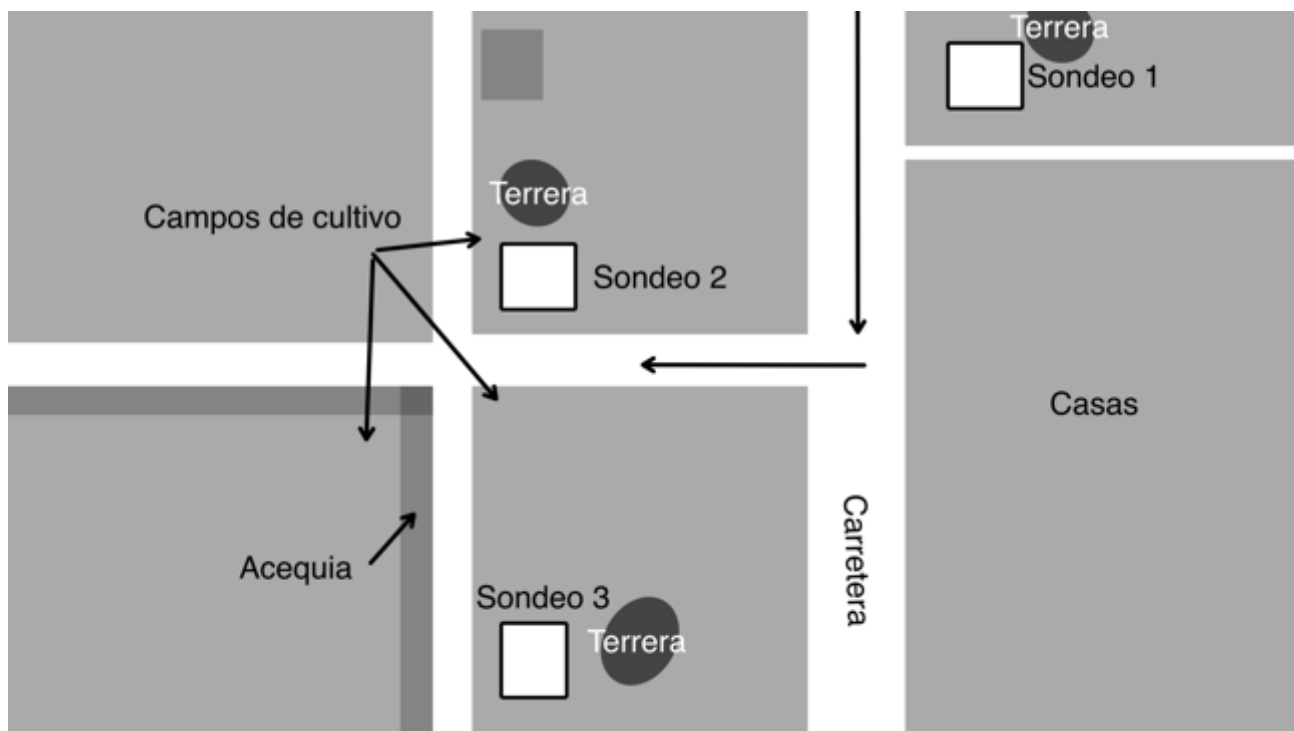


Figura 22. Croquis simplificado de la posición de los elementos en Susigawa. El sondeo objeto de la etnografía es el "Sondeo 3", cercano a la acequia. El campo de cultivo en el que ésta se sitúa estaba unos metros más bajo que el resto. Las flechas indican los caminos de acceso a los sondeos.

En cada uno de los sondeos había dos o tres estudiantes experimentados que tenían a su cargo a cuatro o cinco estudiantes novatos (estos mini-equipos eran más o menos fijos cada semana, y se ocupaban de cada uno de los sondeos, así como de actividades cotidianas como la limpieza de la casa o la preparación de la comida). El director iba y venía entre los tres sondeos de forma itinerante, dando indicaciones, tomando las fotos del registro, supervisando la creación de los dibujos “oficiales” o solventando dudas sobre la interpretación de los tipos de tierra. Normalmente los estudiantes experimentados vigilan que los novatos a su cargo usen correctamente las herramientas y desciendan los centímetros asignados para ese día (normalmente unos 15 o 20cm, en tramos de 5 en 5). Los novatos excavan y los experimentados suelen encargarse, bajo petición del director, de las acciones más técnicas como tomar cotas y dibujar, aunque también otras labores como la de organizar y llevar la tierra a la terrera (no muy lejos del sondeo), y meterla en sacos que posteriormente se usarán para evitar inundaciones dentro de la cata. En nuestro sondeo había dos estudiantes experimentados supervisores y cuatro o cinco novatos.

Sobre las 7 de la mañana uno de los mini-equipos prepara el desayuno, que se sirve en el salón principal de la casa. Una vez que se desayuna, el profesor, sentado a la cabecera, da una charla comentando el plan de ese día. Una vez hecho esto, sobre las 8.30, se sale hacia el yacimiento en furgonetas. Éstas se aparkan en un almacén donde se guardan las herramientas, que se recogen y se llevan a pie hasta cada uno de los sondeos. A partir de ahí hasta las 12 se excava, haciendo paradas de diez minutos para descansar cada hora. A las 12 se toma la comida principal del día, traída por el director desde un supermercado, y sobre las 13 se continúa el trabajo hasta las 17. En ese momento se recogen las herramientas, se pliegan los toldos que se colocan sobre los sondeos, y se vuelve en furgoneta hasta la casa. El equipo se ducha en un baño público (*onsen*) cercano, y finalmente se cena a las 19. A las 20.30 tiene lugar una última charla del profesor, donde los estudiantes entregan a sus supervisores y al director sus diarios e informes de ese día. Los estudiantes experimentados revisan los de sus estudiantes, y rehacen los suyos con todo lo que se ha dicho en la reunión, ya que sus informes tendrán más peso a la hora de componer el informe “oficial”. Además, en esta última reunión los estudiantes experimentados deben dar explicaciones al profesor de cómo han “dirigido” la excavación del sondeo y por qué, a modo de auditoría y crítica de cara a mejorar para el día siguiente. Sobre las 23 el equipo se ha de marchar a dormir.

4.1.3.-Tobiotsuka (Okayama, Japón).

La tercera etnografía fue realizada en una excavación mixta europeo-japonesa (que denominaremos como “yacimiento europeo-japonés”), a las afueras de la ciudad de Okayama. Se trató de una excavación realizada entre agosto y septiembre de 2019 en el túmulo imperial de Tobiotsuka (del

siglo V d.C., periodo Kôfun), situado en un área rural a media hora de la ciudad en coche. Esta excavación se enmarcó dentro del proyecto europeo “Beyond Archaeology (BeArchaeo)”⁶⁰, del Horizonte 2020 de la Unión Europea, en el cual participan varias instituciones y universidades italianas (International Research Institute for Archaeology and Ethnography – Iriae – , TechnArt, universidad de Torino) y japonesas (universidad de Okayama), entre otras, cuyo objetivo es el intercambio metodológico entre arqueólogos europeos y japoneses. En esta excavación había dos equipos, uno dirigido por arqueólogos italianos del Iriae (D. Petrella, y como co-director del trabajo de campo I. Varriale) y compuesto por cinco o seis arqueólogos del sur de Europa (uno de ellos encargado de la fotogrametría en exclusiva), y otro compuesto por un arqueólogo/profesor, tres o cuatro estudiantes experimentados, y una decena de alumnos novatos japoneses (dirigido por Seike Akira de la universidad de Okayama).

Los trabajos se desarrollaron en tres lugares al mismo tiempo: dentro de la cámara del túmulo, en cuyo sondeo solían estar el director japonés y el director principal europeo, junto con un arqueólogo europeo y tres o cuatro estudiantes experimentados japoneses. Este sondeo fue excavado con seis pequeñas cuadrículas, dos para los europeos y cuatro para los japoneses. Dentro del túmulo no había luz, lo que hizo necesario utilizar focos y linternas, colocadas en los cascos que los participantes. La tierra excavada era introducida en sacos, que se sacaban del túmulo haciendo una cadena humana al final de la jornada.

Otros dos sondeos, incluyendo el de la etnografía, fueron realizados en la ladera del túmulo, buscando conocer el proceso constructivo de la colina. Uno de los sondeos era excavado exclusivamente por japoneses, comúnmente bajo la atenta mirada del director japonés. El otro, el nuestro, fue excavado en principio bajo la dirección de uno de los directores europeos, por dos arqueólogos europeos, y por un estudiante experimentado y dos o tres estudiantes novatos japoneses. El objetivo de este trabajo colaborativo era enseñar a los estudiantes la forma europea de excavar. Estos sondeos en la colina se caracterizaban por ser zanjas largas y estrechas abiertas de arriba abajo. La terrera de ambos se situaba en el espacio entre medias, sobre una lona azul de plástico que servía para tapar la tierra por la noche (figura 23).

Tobiotsuka es un túmulo circular de corredor del periodo Kôfun final (siglos V-VI d.C.), rodeado por una gran fosa hoy rellena de agua y campos de cultivo. Está cubierto por un denso bosque que cubre la colina, sobre la cual, en su parte más alta, se encuentra la cámara. Pertenece a un periodo en el que

⁶⁰ <https://www.bearchaeo.com/> (consultado 15/09/2020).

élites locales tenían un gran poder en base a clanes y alianzas (Barnes 1993), y este tipo de tumbas estaban destinadas a personajes importantes de aquellas o a parientes de la Casa Imperial. Las hay de muchos tipos: quizá las más conocidas sean las de forma de ojo de cerradura, pero también las hay circulares, rectangulares, romboidales, etc.

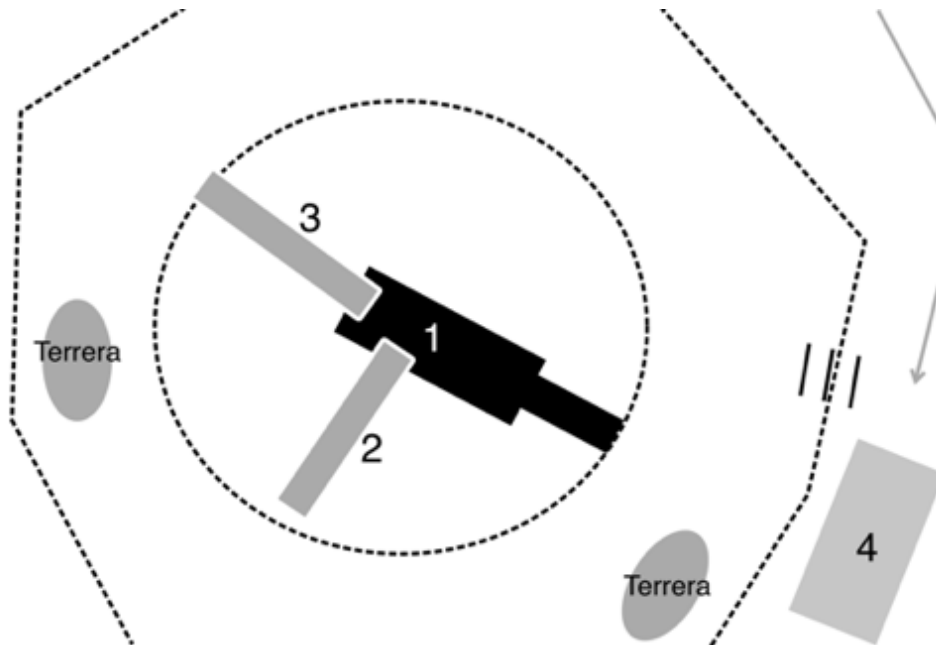


Figura 23. *Croquis simplificado de la excavación en Tobitsuka. 1. Cámara funeraria. 2. Sondeo en superficie excavado por los japoneses. 3. Sondeo en superficie excavado por un equipo mixto, objeto de la etnografía. 4. Zona de descanso. La flecha indica el camino de acceso al yacimiento.*

En general, el periodo Kôfun se extiende desde la mitad del siglo III d.C. hasta los inicios del VII d.C. Como suele ocurrir con los periodos pre y protohistóricos japoneses, se ha dividido en subperiodos, que son Zenki (temprano) 250-400 d.C., Chuki (medio) 400-500 d.C., Koki (tardío) 500-600 d.C. (Mizoguchi 2017). Está caracterizado por las grandes tumbas megalíticas kôfun, de diversas formas y tamaños a lo largo de todo el país. Por poner un ejemplo, mientras que el túmulo más grande, el de Daisen en Osaka, tiene 480 metros de longitud, las más pequeñas tan sólo tienen 10 metros de diámetro (Nukushina 2020). Los cambios en la forma y tamaño de este tipo de tumbas se han interpretado en función de cambios políticos y religiosos regionales. Dentro de estas estructuras se encuentran a modo de ajuar objetos de prestigio venidos del comercio con el continente, tales como hierro y joyas, que muestran además el gran impacto de la llegada de migrantes coreanos. Este tipo de construcciones se extendieron desde la región de Osaka y Kioto por todo el archipiélago, siendo asimilada por las élites regionales. Hacia el final del periodo dejaron de construirse las más grandes y proliferaron las más pequeñas (circulares y rectangulares) individuales con cámaras de corredor

(Mizoguchi 2013), que indicarían el poder de los clanes locales y sus alianzas comerciales y militares. En el momento en que se consolida el Estado Yamato, el primer Estado en las islas, la importancia de las tumbas decrece en el paisaje y su función la asumen los edificios públicos monumentales (templos budistas, palacios, etc.).

En la región en la que se sitúa Tobiotsuka, Kibi, la construcción de túmulos comenzó al final del periodo anterior, el periodo Yayoi, con el monumental enterramiento colectivo de Tatesuki (siglo II d.C.). Esta tradición funeraria de enterramientos con más de veinte individuos se iría transformando progresivamente en otra más individual con entre uno y cuatro individuos (Nukushina 2020). En el área concreta donde se sitúa Tobiotsuka se encuentran grandes kôfun con forma de ojo de cerradura tales como el de Tsukuriyama en Okayama, y el de Shukuterayama, el de Komorizuka y el de Ezaki en la zona rural de Soja. Análisis de las características arquitectónicas y tipología de Tobiotsuka indican que posiblemente fue construido después de ellos, alrededor de los siglos VI y VII d.C. A partir de esta época es cuando en esta zona van surgiendo los pequeños túmulos de forma circular y rectangular, con cámaras de corredor que parece que fueron utilizadas por varias generaciones a modo de monumentos familiares.

Por toda la zona cercana al túmulo hay otros yacimientos de asentamientos y necrópolis del periodo Yayoi final, además de muchos otros pequeños túmulos kôfun y asentamientos en los que se han encontrado bastante cultura material del continente, especialmente hierro y cerámica importada. Junto a ello, hay diversos templos budistas en la zona, como son el de Kokubunji y el de Kokubunsoji, construidos en el siglo VIII d.C.

El kôfun de Tobiotsuka se encuentra en Tsumobayashi, Soja, en una estribación del valle de la montaña Misu. Se trata de un kôfun con una cámara con corredor de piedra horizontal de unos 13 metros de longitud en total, situada en medio del túmulo y abierta por el Este. Fue construida con grandes bloques de piedra, formando dos o tres hileras de alto, y sólo dos grandes piedras para el techo. Por su parte, el montículo tiene 23 metros de diámetro y unos 5 de altura, y se cree que posiblemente tiene dos niveles planos en sus laderas utilizados durante su construcción y posteriormente para colocar cerámicas y ofrendas. Antes de la campaña de 2019, hubo una prospección en 2017 por parte de la universidad de Okayama, dirigida por Seike Akira (el mismo director japonés de la campaña de 2019), en la que se hallaron varios fragmentos de cerámica del periodo Kofun final en superficie (Nukushina 2020).

En el interior de la cámara se habría colocado un sarcófago de piedra, madera o cerámica, acompañado del ajuar (figura 24). Luego del depósito del cuerpo, se colocaría una gran piedra en la entrada del corredor para sellarla. En el momento de la excavación, la cámara estaba totalmente colmatada. Conforme los trabajos de excavación fueron avanzando, se llegaron a niveles del siglo XV y anteriores, donde se recuperaron cerámicas de distintas épocas (especialmente tipos *sueki* y *hajiki*), y se apreciaron evidencias de intentos de saqueo del interior de la tumba. También se halló una punta de flecha de metal y un fragmento de lo que parecía ser una daga. Una de las grandes incógnitas era determinar cómo se había erigido la estructura, para lo cual había varias hipótesis que se querían corroborar con los sondeos en superficie. Análisis geofísicos (Comina *et al.* 2020) mostraban también una distribución desigual de los tipos de tierra, que llevó a considerar (que no confirmar) que primeramente se había creado la colina y después se habría excavado en ella la cámara, desde arriba, volviendo a taparla una vez construida.

En el sondeo se comenzaba excavando de arriba hacia abajo uniformemente, normalmente dos excavadores dentro de la cata y otros dos fuera llevando la tierra a la terrera. El director europeo mientras observaba, y en ocasiones él o un arqueólogo europeo rellenaban la base de datos digital, usando una Tablet. Cuando se ha desmontado un estrato y se ha expuesto el siguiente, el arqueólogo encargado de la fotogrametría tomaba las fotos, no sin ayuda de los excavadores sujetando una lona de plástico para generar una sombra uniforme, y después de esto se continuaba con la excavación.

Cada equipo tenía sus propios horarios, correspondientes a su forma de trabajar. Por ejemplo, había una hora de reunión en el laboratorio de la universidad, sobre las 8.30 de la mañana, pero a esa hora los japoneses llevaban ya un rato allí, pues hacían una reunión previa antes de partir (como sucedía en el yacimiento japonés que hemos visto antes). Luego se iba en furgonetas hacia el yacimiento. Allí, se subían las herramientas hacia la colina, atravesando el pequeño bosque. Dentro del propio yacimiento, antes de subir hasta los sondeos, había una zona con un toldo que servía para descansar y comer. Sobre las 9.30 de la mañana se comenzaba a excavar, hasta las 17. En medio de la jornada había un par de descansos, y a las 12 se comía la comida principal. Por las tardes, mientras los japoneses seguían haciendo trabajo de gabinete, los europeos solían descansar, si bien algunos días en los que no se pudo excavar a causa un tifón que afectó a la zona, se hizo un intenso trabajo de gabinete documentando y completando las bases de datos digitales.



Figura 24. *Aspecto de la entrada a la cámara del túmulo, en su interior se observa el trabajo arqueológico. Arriba, sobre la colina y detrás de los árboles, se situaba nuestro sondeo.*

4.1.4.-Comenzando a buscar patrones creativos.

Algo que muestran por igual estos trabajos de campo etnográficos, y que es fácil pasar por alto - haciendo etnografía de la práctica arqueológica siendo arqueólogo - es la generación de superficies, una labor sencilla, cotidiana, que se sitúa temporalmente entre las labores de excavación y las de registro. Por así decir, es el lugar donde se encuentran el final de la excavación y el comienzo del registro; o el punto en el que ambas confluyen constituyéndose mutuamente. Al ser una actividad tan recurrente a menudo es complicado prestarle atención en sí, pues otras labores, gestos y comentarios copan la atención del observador, sobre todo aquellas en las que se considera que hay un gran significado cultural o social. De hecho, han sido acciones y prácticas como el registro o la organización de la excavación las que destacan en las etnografías arqueológicas que vimos en el capítulo anterior.

La generación de superficies excavadas, limpias y despejadas, estéticamente precisas y metodológicamente correctas supone un ejercicio común a la práctica arqueológica de distintos países y tradiciones. Y aunque se pueda pensar que es una labor básica, resulta interesante para comenzar a adentrarse en la creatividad de la práctica arqueológica, ya que, entre otras cosas, sirve de punto de

partida para generar conocimiento arqueológico, y en ello tiene una gran relevancia en tanto que moviliza cuerpos, herramientas, materiales y muchos otros recursos perceptuales y conceptuales situados en la base de ese mismo conocimiento sobre el pasado.

No obstante, hablar de superficies no es nada nuevo. Por ejemplo, Harrison utiliza la noción de “superficie” para referirse a la excavación como “práctica creativa”, una arqueología relacionada con los valores afectivos y creativos del arte. Desarrollando esta idea, propone el concepto de “superficie” como tropo para la arqueología, ya que permite observar un presente emergente. La idea de “superficie” es explicada con el ejemplo de una roca que se parte en dos, de la que emergen dos nuevas superficies a inspeccionar (ver Gibson 1979). Es la acción creativa de producir “superficies” la que es importante, pues, según Harrison, refuerza la noción del pasado como producto del presente, algo inminente y recuperable. En esta labor es fundamental poner énfasis en el gesto y en los afectos, una especie de participación práctica y experiencial con el presente (Harrison 2011). Para Harrison, el pasado no solo está enterrado debajo de, sino que es visible en, la superficie del presente (Harrison 2011, Anusas y Simonetti 2020: 2). Siguiendo esta línea, Doug Bailey propone hablar de la arqueología como disciplina que “rompe” superficies, por ejemplo en *Breaking the Surface* (2018), un interesante trabajo de arte-arqueología. A partir de la investigación de yacimientos neolíticos en Rumanía, Bailey usa la rotura de la superficie del suelo como el elemento principal en que habríamos de fijarnos para interpretar el pasado (Bailey 2018: 2, 31).

Generalmente, excavar un agujero implica la rotura del suelo, accediendo al pasado enterrado, del cual se saca el material del subsuelo sustituyéndolo en el acto por cultura material del presente, que se introduce a su vez en él mientras se excava (Bailey 2018: 25). Lo que sale del suelo consiste en materiales esenciales para la vida como el agua, raíces y todo tipo de plantas, y otros tales como materiales trabajables como arcillas, metales y piedras, comunes a casi cualquier zona con presencia humana en el pasado (Bailey 2018: 64). De entrada se considera tradicionalmente que atmósfera y subsuelo quedan divididos por esta superficie, el suelo, como una frontera dura y estable entre ellos que además contiene evidencias de acciones del pasado – una noción influenciada por el desarrollo de la cartografía moderna (Ingold 2000).

En el caso de la excavación del yacimiento, la configuración de las superficies del sondeo muestra las distintas posiciones verticales y horizontales con las que se organiza el trabajo de campo. Verticalmente se configura la autoridad en el campo, algo visible en cómo los directores observan desde arriba el trabajo del excavador abajo. Horizontalmente ocurre la división de labores en distintas zonas, caso de las superficies de excavación y las que se prospechan en el paisaje alrededor (Wilmore

2006: 116). De hecho, como señala Martin Carver, suele registrarse teniendo en cuenta esta verticalidad y horizontalidad, básicas para obtener un modelo objetivo del yacimiento original (Renfrew y Bahn 2005: 80).

James J. Gibson, en su trabajo seminal *The Ecological Approach to Visual Perception* (1979), otorga un papel principal a las superficies en la percepción del mundo. Sostiene que la percepción se sitúa en la relación de un organismo con su entorno, para lo cual las superficies se vuelven fundamentales en el desarrollo de la cognición. Como señalan Anusas y Simonetti a este respecto, la percepción no se basa en la interiorización de la información mediada por imágenes mentales y categorías, sino que se produce en un proceso continuo: cuando un organismo en su crecimiento concurre con su movimiento dinámico en un campo visual de superficies, consideradas éstas como sustancias que están “chocando” con el medio en que viven los seres vivos, como el aire, el agua o la luz (Anusas y Simonetti 2020: 3). Para Gibson las superficies son donde se sitúa la acción en sí, en tanto que la sostienen (Gibson 1979).

Aunque las superficies forman parte primordial del sistema visual humano, en realidad no son fácilmente categorizables, pues no tienen una forma material definida ni unas características esenciales estables (Bailey 2018: 74). Contrariamente a la dicotomía entre medio y sustancia de Gibson, otros autores como Tim Ingold han apuntado que las superficies no pueden considerarse límites entre dos espacios, entre un interior y un exterior, pues están hechas de “aperturas” donde, por ejemplo en el caso del suelo, hay un intercambio constante entre aquello del subsuelo y la atmósfera (Ingold 2008). Las superficies están compuestas por un conjunto de materiales diversos que se han ido depositando, creciendo y entremezclándose entre sí, a lo largo de procesos dinámicos ecológicos. Son como una interfaz permeable, entre lo sólido, lo líquido y el medio gaseoso en el cual viven los organismos, y no una condición fija y estable de la materia (Ingold 2000, Bailey 2018: 266). Una superficie da soporte a la vida no por sólida, sino por ser una zona enmarañada y densa en un momento dado, con propiedades, texturas y características diversas y cambiantes, siempre degradándose por la fricción que sufre con las cosas que entran en contacto con ella (Anusas y Simonetti 2020: 7-8).

Sin embargo esta no es la concepción común que solemos tener de las superficies, tratadas en función de su “superficialidad”: consideradas como límites fijos y estables, objetivamente documentables. Podemos considerar que cuando los arqueólogos excavan, no están tanto develando una realidad pretérita enterrada, sino “esculpiendo” las superficies retirando la tierra sobrante - de forma que éstas puedan encajar con los procedimientos de registro y los requisitos metodológicos - bajo la creencia

de que estas superficies son realmente, tal cual; la superficie real de un estrato, representativa de ese estrato y que existe ahí tal cual desde hace mucho tiempo, como congelada.

Es por ello que las evidencias superficiales (en superficies verticales y horizontales) suelen servir de pista de aquello que está enterrado, permitiendo al arqueólogo predecir su forma tridimensional, cuyos límites no visibles son algo que está por descubrir o por comprobar (Edgeworth 2003: 60). Lo que se intuye en superficie ha de ser limpiado y registrado, y para ello se utiliza también la herramienta por excelencia que tiene el arqueólogo para “ver”, el paletín, que en manos expertas sirve para excavar, definir, registrar y limpiar las superficies, en el proceso común de ir exponiendo estas capas enterradas (Renfrew y Bahn 2005: 80), llevando lo oculto a la superficie sobre el suelo.

Aunque un arqueólogo experto expondrá la superficie del estrato de forma que parezca no haber sido “producida” en las labores arqueológicas (Edgeworth 2003: 101), ésta siempre refleja la habilidad de la persona que la excavó (Yarrow 2006: 24). Por eso el sondeo arqueológico se ha considerado como la extensión de las acciones de sus excavadores, tal como muestran los comentarios que hacen los arqueólogos y voluntarios acerca de la planitud y limpieza conseguidas en las superficies. Etnógrafos de la arqueología que vimos en el capítulo anterior generalmente han identificado que parte esencial de ser buen arqueólogo es discernir los elementos importantes que se observan en superficie, que son convertidos en datos. Esto hace que, sin embargo, evidencias de eventos modernos – no considerados relevantes - no sean tomadas en consideración (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 38).

Interesantemente, esta identificación de elementos relevantes implica una cierta consciencia de que las propiedades de las superficies cambian con el tiempo, como cuando el color de un tipo de tierra cambia con la exposición al aire o por procesos edafológicos. De esta forma, siguiendo la concepción de las superficies no como fronteras entre dos espacios sino como entidades permeables sin límites definidos, se podría decir que los arqueólogos no sólo “rompen” las superficies del suelo para alcanzar las cosas que están enterradas, sino que por el contrario, su acción consiste en generarlas y mantenerlas antes de que cambien y ya no sean suficientemente representativas como para su registro.

Precisamente el trabajo de campo arqueológico se basa en buena parte en esta actividad de generación y mantenimiento, pues sirve de base para la documentación técnica posterior. De hecho, en modelos de la práctica arqueológica como el de Edgeworth en *Acts of Discovery* (2003), vemos como ambas fases - transacciones materiales e inscripciones culturales - están dinamizadas por la creación de superficies: en las primeras por ser un trabajo que se hace durante la excavación, con el paletín, y en

las segundas por ser el objeto a documentar con las herramientas de registro (sin olvidar que las fichas y el dibujo en papel también son en cierta medida superficies arqueológicas de la misma forma).

Más que considerar las superficies excavadas del sondeo como generadas de una sola vez, en un solo movimiento (que una vez generadas se pueden mantener en el tiempo inmutablemente) o como superficies que se “rompen” artificialmente dejando ver lo preexistente que hay debajo (como si éstas no se rompiesen de forma natural), aquí consideraremos, por contra, que las superficies son emergentes de la acción, cambiantes todo el tiempo, fluyendo. Por tanto, su registro (que parte de la idea de que las superficies se pueden quedar “quietas”, haciendo por ejemplo de su foto una representación objetiva de su totalidad) se ve similar al intento por mantener en pie un frágil lienzo de muro empujado por el viento y la gravedad, a punto de caer. Para lo cual se ejercen todo tipo de acciones improvisadas con tal de mantenerlo en pie. Aplicado al mantenimiento de las superficies del sondeo, esto es lo que llamaremos “andamio de acciones improvisadas”, acciones heterogéneas, dinamizadas por lo normativo y lo no normativo, que se hacen para poder mantener las superficies “quietas” unos instantes, para su registro “objetivo”. Conocemos a través de las superficies no mirando a su superficialidad “quieta”, en búsqueda de cosas enterradas bajo ellas, sino respondiendo sensorialmente a ellas conforme nos enredamos en la vida, siempre creciendo y en movimiento con nuestro cuerpo (Anusas y Simonetti 2020: 2).

La discusión sobre la generación de superficies y porqué es necesario mantenerlas, nos conducirá al final del capítulo a introducir otra actividad que, desde el punto de vista material, juega un rol importante en la constitución del yacimiento arqueológico: la movilización de tierra y agua, o de elementos sólidos y fluidos. Como espero indicar más adelante el yacimiento en esta actividad deja de ser un lugar pasivo, esperando ser encontrado, como un sitio donde los arqueólogos aplican sus ideas previas, construyéndolo. Por el contrario, el yacimiento emerge como una especie de *sistema circulatorio*, idea que surge del trabajo etnográfico y que trataremos más detalladamente en el capítulo siguiente.

4.2.-La generación de superficies.

Buena parte del conocimiento que se genera en el trabajo de campo arqueológico se basa en la creación de registros en dos dimensiones (o tres dimensiones en el caso de la fotogrametría), que se consideran como una reproducción fiel, o al menos representativa, de los estratos que se excavan. Yuxtaponiendo las fichas estratigráficas y la documentación visual, en conjunción con hallazgos

muebles, se puede tener una visión completa de los diferentes niveles excavados. Este ejercicio es completado de forma retrospectiva, cuando una vez compiladas todas las fichas se “vuelve” al yacimiento destruido desde ellas - ahora re-construido -, para seguir interpretándolo.

Claro que esto no es lo que ocurre realmente en el campo, donde a menudo el conocimiento que se genera en el mismo momento de la excavación repercute en las acciones más inminentes (por ejemplo, el descubrimiento de la profundidad de un estrato que va bajo otro hace que la interpretación del primero cambie, lo que obliga a revisar lo que se interpretó en primer lugar, que llevó a adoptar ciertas acciones que ahora deben cambiar, etc.). Sin duda el trabajo en el yacimiento se considera científico no por estas valoraciones a menudo subjetivas surgidas en la práctica, sino por la documentación que se genera, especialmente cuando se puede representar con estándares visuales profesionales usando herramientas digitales y siguiendo convencionalismos.

Una de las cosas más peculiares que se observan en el yacimiento es que los arqueólogos realizan una labor básica para producir el registro científico: lo que aquí hemos denominado la generación y mantenimiento de superficies (figura 25). A continuación expondremos brevemente en qué consiste.

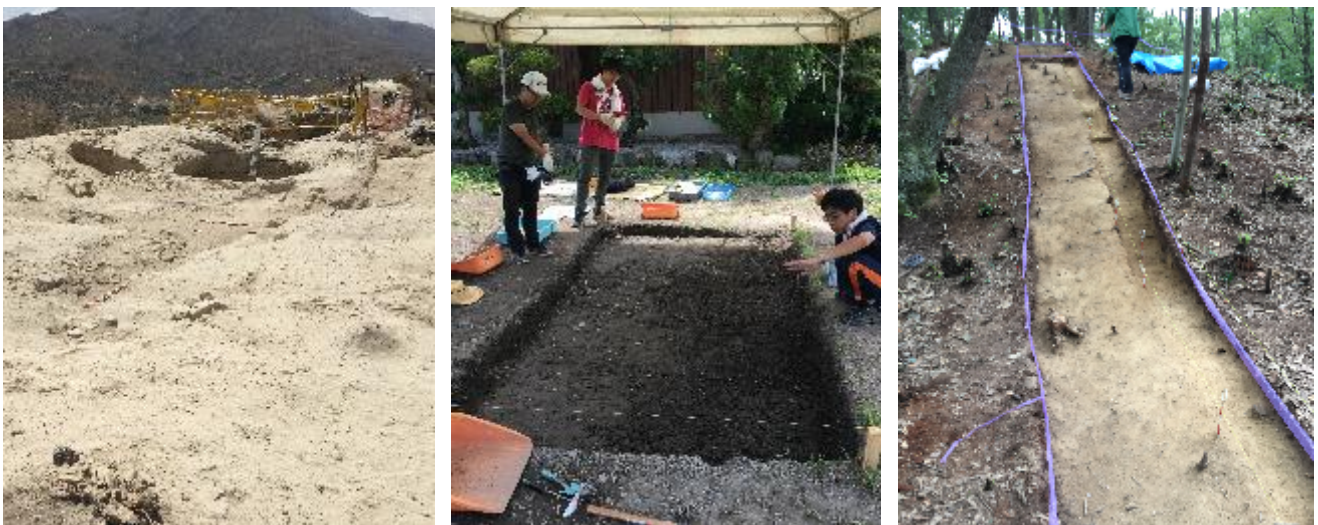


Figura 25. *Superficies generadas, listas para el registro en el yacimiento español, japonés, y mixto europeo-japonés respectivamente.*

Normalmente, en la excavación, primero se pica la tierra utilizando un pico, picoleta o una azada para “soltar” la tierra si es que ésta es muy compacta. Después se utiliza el paletín, con el que se retira la tierra, o se sacan terrones de ella, excavando hasta que la tierra cambia de color, momento en el cual se comienza a generar una superficie plana y limpia, que en teoría sigue la forma (el relieve) del

estrato. La tierra excavada es levantada con un recogedor y depositada en un cubo, desde el cual se puede eventualmente cribar y luego transportar hasta la terrera⁶¹. Posteriormente, la superficie generada, expuesta, se limpia y se barre y se procede a su documentación.

La excavación arqueológica descansa en esa necesidad por tener una superficie visible, clara y limpia. Como un cirujano que esteriliza su instrumental y la zona donde va a operar, los arqueólogos cuando llegan al yacimiento por primera vez tienen que desbrozar y quitar los niveles superficiales y sus estructuras, barrerlos, limpiarlos y documentarlos antes de proceder a la excavación propiamente dicha. En estos momentos, la limpieza sirve para realizar un estudio previo de las superficies, y para esbozar los caminos de acceso y las zonas de descanso.

Estas superficies pueden ser un plano horizontal más o menos homogéneo o pueden ser más variopintas. Pero en todo caso, se consideran fragmentos del pasado enterrados. Como señaló el principal supervisor de nuestro sondeo en la cima del yacimiento español, al explicarle a un voluntario (lego en arqueología) en qué consistía el trabajo que había que hacer: al excavar “*se sigue el agujero creado por la gente del pasado*”⁶². Esto muestra que lo que se va a ir excavando en realidad se piensa como un fragmento del pasado paralizado en el tiempo, que se podrá ir exponiendo con la labor de excavación. Siendo así, cada vez que aparezcan elementos de este fragmento etiquetado como “del pasado”, se limpiarán y documentarán sus partes expuestas. Esto sugiere que las superficies que se generan para el registro no son las de los estratos reales en sí, sino superficies de algo que *siempre ha estado ahí* incorruptiblemente, que se define con el paletín y se visibiliza con la limpieza, y que ya viene etiquetado de antemano.

Así pues, el modo de entender el yacimiento, en el caso español, como una gran superficie que se excava (además, en área abierta) genera una tensión con la ordenada estratigrafía natural, tensión que se soluciona siguiendo un cierto orden a la hora de excavar, tal como señalaba en otra ocasión este supervisor al explicar a otra voluntaria, que estaba empezando a excavar sobre una capa recién expuesta, que “*hay que excavar siempre en posición horizontal [porque] sino se ensucia [lo ya excavado]*”. La superficie, así, va emergiendo *ordenadamente* conforme la excavadora consigue permanecer horizontalmente, moviéndose de delante hacia atrás, mirando de abajo (donde excava) hacia el horizonte (donde permanece lo ya excavado), mientras limpia dejando visible el estrato inferior que se va a registrar. Para su registro, se requiere una limpieza que condiciona otras actitudes

⁶¹ Así las cosas, la generación de superficies aparece aquí como una etapa dentro de una circulación general de la tierra posterior a su transformación de compacta a arena, y anterior a su movimiento y deposición en la terrera.

⁶² Todas las citas literales recogidas durante la realización de las etnografías aparecerán en cursiva y entre comillas.

corporales en relación al ritmo de la excavación. Por ejemplo la limpieza “para la foto” se convierte casi en un ritual que implica la detención de la excavación, la recogida de las herramientas y el proceso de barrido con los cepillos - barrido que es considerado en el caso español como una de las labores más duras, pese a significar que termina la calurosa jornada.

Como discutiremos después, cabe preguntarse ¿está el estrato *real* en la superficie que se ha generado o expuesto? Pues en un momento ese estrato ha pasado de estar enterrado, oscuro, húmedo, a ser expuesto al aire, secándose por el sol o humedeciéndose por la humedad... condiciones que cambian sus propiedades. También la estudiante excavando no tiene un punto de referencia claro de allí donde debe parar de excavar. ¿En qué momento hay que registrar estas superficies entonces? ¿Cuál es el momento idóneo en el que el estrato *es* el que es realmente y no un artificio del ejercicio de excavar con el paletín? Esto muestra lo volátiles que son las interpretaciones y lo peliagudo que es basar la excavación en el registro y descripción de superficies.

La necesidad de definir los estratos en función de las superficies expuestas, genera también tensiones y contradicciones en la interpretación, que sólo son parcialmente resueltas cuando se ha registrado completamente y se puede discutir y saber qué eran y cuáles eran sus límites espaciales.

En una ocasión en el yacimiento español, entremezclados con los estratos inferiores, aparecieron grandes cantidades de cenizas que el supervisor interpretó como una hoguera. Más tarde consideraría que “*no parece nada*”, al observarlas más adelante en otra parte del sondeo. Pero su interpretación pasó a depender de si cubrían unos niveles de derrumbe o si por el contrario eran anteriores al mismo. Esto requirió ir excavando aquí y allá, de una forma irregular, según aparecían otros estratos debajo o adyacentes a él. Para comprender este estrato en particular, habría que “mezclar” la documentación de varios días en el gabinete para tener una imagen completa del mismo, lo que en ocasiones hacía que las superficies consideradas importantes no siempre corresponden a los estratos naturales.

Esta tensión entre el proceder “fluido” de la excavación y la necesidad de interpretar retrospectivamente aquello que ha sido “detenido” en el tiempo, se puede ir resolviendo sobre la marcha con una documentación improvisada, que no se realiza siguiendo el orden lógico del trabajo de campo - no mediante fichas oficiales y registros fotogramétricos una vez que la superficie ha sido excavada y limpiada -, sino en momentos puntuales. Este registro improvisado consta de anotaciones, croquis y diarios, e incluso a veces depende de la memoria o la experiencia del supervisor. También consta de la actividad del supervisor cogiendo el paletín y comprobando por sí mismo la consistencia,

color o textura del estrato en cuestión, pues los arqueólogos experimentados suelen entender el yacimiento tocándolo, viéndolo, oyéndolo.

En otros yacimientos, casos de los yacimientos japonés y europeo-japonés, también se observan actividades de generación y mantenimiento de superficies similares, si bien con unas particularidades que se aprecian sobre todo en las herramientas. En el yacimiento japonés la excavación comienza con el *gari*, una azadilla usada en jardinería que se usa como raspador, paletín y cepillo, cuyo uso principal es raspar la tierra arcillosa para ir bajando centímetro a centímetro con sumo cuidado, y para perfilar y visibilizar los perfiles. Paralelamente, también se utiliza el *tebachi*, una especie de picoleta, usada como pico de mano y como paletín para retirar tierra en mayor cantidad, que se utiliza una vez que los estudiantes han aprendido a utilizar el *gari* y han aprendido a identificar las características de la tierra que excavan. La tierra raspada, suelta, se recogerá con la pequeña pala *scop*, para depositarla en el *mi*, una especie de recogedor que se utiliza para acumular la tierra. La tierra depositada en los diferentes *mi* individuales se deposita a su vez en una carretilla (donde en ocasiones es cribada manualmente), antes de llevarla a la terrera (figura 26).



Figura 26. Herramientas japonesas principales. *Gari*, *Tebachi* y *Scop*.

En Japón, por sus particularidades geográficas, la tierra del subsuelo es húmeda, arcillosa y compacta. Esto comúnmente ha derivado en serios problemas para la conservación de restos orgánicos y óseos, así como para la aplicación de la metodología arqueológica. Así, en algunos estratos demasiado húmedos no se puede utilizar el *gari* puesto que su función como raspador es inútil ante el barro. Esto requiere consecuentemente el uso de la picoleta *tebachi*. Los estudiantes pican unos centímetros, los

convenidos por el director al inicio de la jornada, y luego raspan esa tierra suelta para recogerla y generar una superficie artificial plana y homogénea.

Es curioso que la herramienta principal, el *gari*, tiene como función principal la de visibilizar la superficie del sondeo, y no retirar la tierra o definir los contornos de los hallazgos como ocurre con el paletín. La función de estas herramientas a la hora de exponer las superficies generaba constantes tensiones entre los arqueólogos en el yacimiento europeo-japonés, pues el *gari* era usado raspar y generar una superficie totalmente recta - perdiendo la información de los relieves e irregularidades de los estratos naturales - mientras el paletín se usaba para definir los límites espaciales y relieves de los estratos tal como se supone habían quedado enterrados en el pasado.

Quizá esta disparidad metodológica puede deber a las diferentes convenciones arqueológicas que existen en los yacimientos japoneses, donde predomina la arqueología procesual de corte americano, con un foco muy fuerte en el método de la seriación y la arqueología *métrica* (ver Fernández 1985: 12). La excavación se suele realizar removiendo estratos artificiales, que luego, en el gabinete, se reúnen y comparan con los estratos naturales que se ven en la estratigrafía lateral expuesta en el perfil del sondeo.

Parte de las desavenencias provocadas por el impacto del uso de unas herramientas y otras también es debido a las diferentes concepciones que los arqueólogos tienen del yacimiento europeo-japonés. Por ejemplo, los europeos solían ver el yacimiento como un conjunto de estratos naturales enterrados, que atesoran eventos que se pueden conocer gracias a cambios en la extensión superficial de un estrato. Además, los estratos se logran documentar y comprender a partir de visibilizar sus superficies superiores (pues no se suele registrar un estrato a medio excavar, sino una vez que ya se ha excavado y se comienza a ver el siguiente). Para los japoneses, esta generación de superficies es un poco más mecánica, pues lo principal para ellos es visibilizar los cambios en la estratigrafía lateral – que ya ofrecía los relieves naturales de los estratos, que además eran más fáciles de dibujar. Documentar estos relieves en superficie era una acción no sólo difícil sin el uso del paletín, sino además redundante para ellos.

Las superficies generadas con el *gari* son planas, limpias, precisas, definidas, y por razones puramente metodológicas, se supone que sirven para generar un registro objetivo independiente del criterio subjetivo de un arqueólogo. Generar una superficie lisa horizontal de los distintos estratos que se ven en el perfil implica que durante la excavación se abren pequeñas zanjas dentro del sondeo (rompiendo la extensión uniforme de los estratos naturales), para exponer la superficie de los distintos estratos al

mismo tiempo – con el objeto de poder ver la tierra de los estratos “por dentro”. Por contra, usando el paletín europeo las superficies generadas tienen una forma más irregular, pues “siguen” los contornos y relieves de los estratos, exponiendo la totalidad de propiedades del estrato aún enterrado.

Aunque finalmente se documentan de forma objetiva, representando atemporalmente un estrato “auténtico” en su totalidad, para su registro se han de activar una serie de acciones improvisadas, inevitablemente subjetivas y altamente dependientes de la experiencia personal del arqueólogo identificando estas superficies. Las diferentes formas que adoptan las superficies son por tanto reflejo (como señalaba Yarrow, 2006) pero también condicionante de la aplicación de la metodología arqueológica, el uso de herramientas, la documentación científica, y la concepción del yacimiento en sí. Lo mismo ocurre con los hallazgos, cuya recuperación depende del criterio personal que tenga un arqueólogo, lo que lo hace hasta cierto punto arbitrario (Roveland 2006: 63). Algo a priori anecdótico como generar una superficie lisa o con relieves puede generar un choque metodológico que haga colapsar el trabajo de campo, tal como ocurrió en la excavación del equipo europeo-japonés, como veremos en el capítulo 7.

Esto además influye en cómo se conoce durante la excavación, siendo que con el paletín el arqueólogo incorpora la experiencia personal y conocimientos previos a lo que está haciendo, interpretando a tiempo real conforme cambia lo que excava en la superficie horizontal; mientras que con el *gari* se suele excavar de forma uniforme pues las superficies horizontales adquieren un papel complementario respecto a la superficie vertical del perfil, en cuya interpretación es donde se demuestra la experticia y los conocimientos previos. Un caso que muestra la metodología de generación de superficies con el *gari* es cuando en el yacimiento japonés, el director establece unas directrices bajo las cuales la excavación del sondeo debe hacerse bajando en tramos artificiales de 5cm en 5cm, lo que sirve para registrar las propiedades, color y textura, de la tierra del “interior” de los estratos cuyos relieves ya se observan en el perfil (figura 27). La tierra arcillosa hace muy difícil seguir otro ritmo puesto que las diferencias entre los estratos son mínimas y requieren del despliegue de habilidades avanzadas de identificación y excavación.



Figura 27. *Estudiante japonés comprueba si se han descendido los 5cm que estableció el director.*

En el yacimiento japonés, cuando se han descendido 15 o 20 cm, se limpia y se procede a registrar la superficie horizontal del sondeo y la vertical del perfil. No obstante, algo que ocurría a menudo es que no se registran las propiedades de la tierra a menos que aparezca un hallazgo, pues los estratos sólo se analizarán en conjunto una vez finalizada la excavación, correlacionando la información de la tierra excavada en tramos artificiales con la de los estratos naturales expuestos en el perfil. Es decir, una vez “vaciado” todo el sondeo, documentado ya en los registros, es cuando se interpreta en conjunto y se establecen las relaciones entre los estratos artificiales y los naturales. A partir de ahí se relacionan, en retrospectiva, los hallazgos y otros datos.

Un problema comúnmente identificado por los arqueólogos en el avance de estos esfuerzos aparece cuando el sondeo se inunda producto de lluvias, lo cual tiende a ocurrir más frecuentemente en verano, durante la época de lluvias. Cada pequeña zanja secundaria se convierte entonces en un pozo, mezclándose así tierra seca, arcillosa y húmeda en las distintas superficies horizontales generadas (figura 28). Esto es similar a cuando en el yacimiento español se levantaba una polvareda, que deposita arena homogéneamente por todo el sondeo, mezclando distintos tipos de tierra.

En estos casos comunes a los yacimientos estudiados, se observa que la tierra expuesta, objeto de análisis científico, en las superficies horizontales, carece de uniformidad. No sólo es que, como ya se ha señalado, la forma del sondeo sea un reflejo de sus excavadores (Yarrow 2006: 24), sino que ésta se ve afectada por fenómenos ambientales a menudo inherentes a la naturaleza de la tierra, que dificultan la tarea de registrarlas “tal como son”. De hecho, los arqueólogos suelen debatir intensamente sobre las propiedades de los estratos antes de documentarlas (llegando incluso a marcarlas con el paletín por si luego no puedan distinguirlas, ver Van Reybrouck y Jacobs 2006: 38), caso del yacimiento europeo-japonés donde elegir qué tono de color tenía realmente la tierra devenía en largas discusiones. Esto se debía a que los tonos de tierra cambiaban durante el día, conforme la tierra se secaba o se humedecía.

Esto nos lleva a una duda metodológica sobre la precisión de las representaciones del yacimiento basadas en la generación de superficies. Normalmente las superficies excavadas y limpiadas son objeto de fotografía, y estas instantáneas – de un solo momento temporal, no incluyendo por tanto otros momentos en los que esa tierra se ve de otra forma - se analizan posteriormente a su excavación. Entre todos los posibles momentos temporales en los que se puede registrar un estrato, y producto de la propia naturaleza estable de la fotografía, se suele escoger tan sólo uno que se toma como representativo de su totalidad. Así, el conjunto de superficies registradas se correlacionan y conforman en un modelo, una copia, del yacimiento original que ha sido desligado de sus propiedades naturales. Desde este punto de vista, este modelo se puede considerar tan sólo como una “versión” de todas las posibles. En un modelo realizado siguiendo todos los convencionalismos científicos, por ejemplo, no suelen aparecer las propiedades que explican cómo se interpretó el yacimiento en primer lugar durante la excavación, ni tampoco se explicitan las propiedades cambiantes de la tierra.

Además, el registro de las superficies generadas, que se toma como una representación objetiva del yacimiento, exige actividades tales como preparar el sondeo para dibujarlo y fotografiarlo (figura 29). En mayor o menor medida esta representación, ese “salvamento” del yacimiento que sirve para analizarlo en retrospectiva, exige que los registros sean totalmente atemporales y que no muestren pistas de subjetividad o elementos que inviten a pensar que lo registrado no es totalmente “auténtico”. Así, realidad, objetividad y atemporalidad son categorías que se entremezclan en arqueología. Sin embargo, podemos ver que el registro se basa en una especie de “explanto” de la superficie de tierra a la superficie del papel, perdiendo no obstante por el camino todas las propiedades de la tierra, haciéndola inmóvil, al tiempo que la lectura e interpretación de ese registro pasa a depender de cómo los arqueólogos interactúan con las propiedades de la nueva superficie del papel y la tinta.



Figura 28. *Aspecto de un sondeo japonés. A pesar de que es primordial descender poco a poco, de centímetro en centímetro, al final en la superficie del sondeo se acaban mezclando diversos estratos, tipos de tierra, zanjas inundadas, etc. Para los arqueólogos de este yacimiento, el trabajo estaba bien hecho siempre y cuando se pudiese registrar la secuencia estratigráfica del perfil, dando igual los relieves “auténticos” de los estratos horizontales.*



Figura 29. *Registro del yacimiento en el yacimiento español y en el japonés. El yacimiento es “salvado” y “congelado” en sus representaciones atemporales, inmovilizando el flujo del tiempo. Al mismo tiempo, la superficie del papel es objeto de estudio arqueológico. Pero ¿y si las superficies no reflejasen realmente la naturaleza de los estratos en primer lugar?*

Mirando las particularidades del trabajo de campo “en directo” (y no retrospectivamente desde el gabinete), se puede observar que la decisión de “detenerse” en un punto concreto dentro de un estrato – en un punto que es considerado representativo de la totalidad del mismo - es terriblemente arbitraria. No solo depende de identificar una serie de características, que por otra parte son las que se busca definir de cara a su registro, sino que también depende de una serie de factores que tienen que ver con las experiencias previas del director y los arqueólogos, de lo que se ha hecho antes ahí, de las herramientas o de cómo los voluntarios van aprendiendo a excavar.

Al final, las superficies que se generan no reflejan los estratos “naturales”, sino la historia particular de la excavación que los ha expuesto. En la creencia de encontrar los estratos como congelados en el tiempo, lo que los arqueólogos hacen realmente es “esculpir” la materia sobrante hasta llegar a las superficies del estrato en cuestión, como hace un escultor sacando la pieza del bloque de mármol. Naturalmente, a pesar de detenerse en un punto arbitrario, la decisión de hacerlo no es arbitraria, y de hecho viene apoyada por la lógica de la metodología que se usa. Quitando lo que no vale para el registro de las superficies, aquello que interfiere en su imagen limpia, los arqueólogos dejan al descubierto una superficie horizontal que se toma como el estrato “real” al completo.

Sin embargo, en esta metodología se dejan fuera varias cosas. Quizá las más destacables sean en primer lugar el rol de lo material en la creación del conocimiento. Y en segundo lugar, la práctica con la que se ha generado esta documentación, con la que también se puede *conocer*, y no solamente con las “traducciones” en dos dimensiones. Sostengo que en las actividades donde se configuran estas superficies existe una creatividad visible en las acciones improvisadas, el “andamio” que las mantiene, en las que se entremezclan excavación y registro.

4.3.-Del giro ontológico al de los materiales.

Para entender la duda que se plantea aquí sobre la generación y mantenimiento de las superficies, aparentemente “quietas” en el trabajo de campo a ojos de las arqueologías Europeas y Japonesas, en primer lugar hay que exponer brevemente los presupuestos de la tendencia teórica que, en humanidades y ciencias sociales, ha vuelto a poner el foco en los materiales. Esta perspectiva parte del llamado giro ontológico.

En resumen, el giro ontológico trata de superar la definición representacionista de lo que son las cosas materiales proveniente de los giros que se dieron en la antropología de los ochenta, incluyendo los giros cultural, lingüístico y textual (Hicks y Beaudry 2010: 1). Para estos giros los materiales eran entidades que atesoraban, o a través de los cuales podíamos conocer, rasgos sociales de las culturas que las crearon. Contrario a esta idea, considerada a menudo como culturalista (Hicks y Beaudry 2010: 3), surgió un giro que en resumidas cuentas supuso la re-introducción de lo material en el pensamiento y en la vida social. Un punto clave fue el de traspasar la agencia de los humanos a las cosas. La agencia de las cosas es en sí un tipo de agencia que complementa y contrarresta aquella de las intenciones humanas. Así los materiales podían entenderse en función de sus propios eventos y procesos, y no tanto de los símbolos o de las intenciones de los humanos que interactuaron con ellos en el pasado (Hicks y Beaudry 2010: 5-6, 12).

Es por ello que se pone el foco no en las relaciones entre objetos y humanos, sino en la permeabilidad entre ambos (Hicks y Beaudry 2010: 19), buscando anular la distinción entre sujetos y objetos. Precisamente la dicotomía ente mente y materia es algo sostenido por la epistemología occidental, lo que ha hecho que se hayan reducido las propiedades de la materia al tratar de encajarla en categorías analíticas preestablecidas, impidiendo entenderla bajo sus propias particularidades (Henare, Holbraad y Wastell 2007: 1-31). Estas categorías surgen de una epistemología enraizada en sesgos cognitivistas del pensamiento moderno tales como el representacionismo o el hilemorfismo. Por el contrario, el giro ontológico presupone que toda la experiencia puede ser también teórica, anulando así el privilegio de la mente sobre el cuerpo o la cultura sobre la naturaleza.

Como a menudo las cosas materiales han sido definidas por el pensamiento, lo que se propone desde el giro ontológico es re-introducir su naturaleza, lo que son las cosas en sí sin las categorías que los humanos les han asignado, en tanto que la epistemología característica de la modernidad está basada en la reducción del mundo a opuestos, al considerar que tan sólo existe un mundo (exterior) a estudiar y que puede ser diseccionado con la mirada humana (interior). De hecho los estudios de cultura material, en general, se han centrado en exceso en la mente y la representación, tratando lo material como icono que se ve desde lejos (Olsen 2003: 5).

En el campo de la arqueología, se ha considerado el giro hacia lo material del posprocesualismo (que reivindicó la hermenéutica, la semiótica, la fenomenología y el concepto de “cultura material”) fue en realidad una reacción contra la ecología. De ahí que lo material, bajo un cariz culturalista, fuese entendido como vehículo de símbolos a descifrar (Ingold 2012: 427). De alguna manera se consideraba necesario dar a las cosas mayor significancia cultural respecto del resto de materiales del

paisaje, haciendo de la cultura material no más que una objetivación de lo social (Criado 2012: 39), un reflejo externo de la sociedad (Lucas 2012: 158).

Por el contrario, la cultura material no es exclusivamente un reflejo de lo social, sino que juega un papel en su propia constitución (Thomas 2006). Thomas considera que los objetos son “evidencias” de ausencia, y no tanto objetos inertes que “contienen” presencias. Por su parte, autores como Christopher Gosden consideran que los objetos canalizan las intenciones humanas y no solamente son resultado de ellas (Gosden 2005). Para Gosden los materiales no representan formas de pensamiento pre-existentes sino que tienen sus propias lógicas independientes de los humanos. La vida de los artefactos no se limitaría a la vida humana de la que formaron parte, sino que siguen viviendo, conteniendo los trazos de todas las fases de su vida, especialmente de las de sus momentos de formación y uso (Holtorf 2002: 54).

4.3.1.-El enfoque simétrico en los estudios de las ciencias.

El reconocimiento de la agencia de los materiales llevó al desarrollo de enfoques simétricos con los que se ha tratado de proponer un modelo más refinado de reinsertar lo ecológico en lo social, contra la noción de que lo social y lo ambiental son entidades separadas⁶³. Por ejemplo, Bruno Latour (una vez que abandonó el constructivismo de los inicios de su obra), ha sido uno de los autores que influyeron con más fuerza en el enfoque simétrico con su modelo que caracteriza “humanos” y “no-humanos” como dos entidades que se constituyen a través de sus relaciones en una red, teoría conocida como “Actor-Network Theory” (ANT). En la red, tanto humanos como no-humanos tienen agencia, son “actuales”, constituyendo nodos en la red.

La postura de Latour ha sido relativamente popular en la arqueología contemporánea⁶⁴. Como señalábamos en el capítulo anterior, Latour concluye que la verdad científica, no residiría en una correspondencia entre el mundo y las palabras, las cosas y las ideas, como propone la filosofía del lenguaje, sino en el establecimiento de “cadenas de transformación reversibles” entre las representaciones y la realidad a la cual refieren, lo cual Latour denomina forma y materia. A pesar de que representaciones y realidad no son entidades pre-dadas (pues emergen de relaciones sociales), lo que realmente concierne a la ciencia es el tránsito de ida y vuelta entre esos dos mundos (Simonetti 2018: 116).

⁶³ Edgeworth, como hemos visto, ya delinea su argumento en esta línea, pero dado que vamos a tratarla, es pertinente desarrollarla aquí a modo de paréntesis.

⁶⁴ Este enfoque se aprecia en el argumento de Edgeworth, que utiliza este modelo simétrico donde humanos y no-humanos se relacionan y se constituyen mutuamente.

Latour desarrolla este argumento a través de un análisis del registro de muestras de suelos por pedólogos en el Amazonas interesados en el calentamiento global, cuyo análisis permite a los científicos correlacionar las propiedades de las muestras a través del tiempo y del espacio, mediante el registro de su localización espacial, sus características, su almacenamiento en el gabinete y su posterior representación en dos dimensiones. Este registro permite generar enormes beneficios, incluyendo entender el efecto del cambio climático sobre el bosque. Sin embargo, dicho beneficio es alcanzado a costa de simplificar la complejidad de las muestras originales. Conectar las muestras para generar conocimiento sobre la condición de los suelos del Amazonas en el contexto del calentamiento global involucra al mismo tiempo aislarlas (Latour 2009: 38, cit. en Simonetti 2018: 114). Entre las muestras y sus representaciones los científicos pueden ir y volver, rehaciéndolas y modificándolas, haciendo de la “cadena de transformación” algo reversible.

Sin embargo, es importante recordar que el análisis que desarrolla Latour de la pedología está fuertemente teñido por sus esfuerzos previos por entender las prácticas de laboratorio, cuyo avance depende fuertemente de la producción de representaciones en dos dimensiones. Si bien el modelo de Latour puede ser útil para dar cuenta del muestreo de la tierra, pareciera ser irrelevante para entender cómo el conocimiento es constituido a través del acto práctico anterior de la excavación, el cual precede a la toma de muestras.

Además, el argumento de Latour sufre a veces de la lógica de la secuencialidad propia del hilemorfismo (la noción del pensamiento moderno por la cual la forma abstracta es impuesta sobre la materia), ya que simplifica las relaciones entre materia y forma separándolas en dos dominios homogéneos. Por ejemplo al plantear que lo que realmente concierne a la ciencia son las relaciones de ida y vuelta entre esos dos mundos, lo cual presupone una separación en sí (Simonetti 2018: 116). De igual manera esto ocurre con el modelo de práctica arqueológica de Edgeworth al tratar de colocar un puente entre materia “bruta” y la “cultura” (Edgeworth 2003: 137).

Como señala Simonetti, el trabajo de campo no depende exclusivamente de mapear una “red” estática de representaciones (a diferencia del laboratorio, que colapsaría sin ella, ver Mol y Law 1994: 662, cit. en Simonetti 2018: 116). De hecho, la práctica arqueológica no puede ser explorada en profundidad desde este modelo, pues no da cuenta de la complejidad de las transformaciones materiales en que los humanos se involucran, inmersos en el devenir continuo de la materia. Tampoco el objeto de análisis de la arqueología puede considerarse muestras preparadas, inmóviles y “congeladas” en el tiempo.

Por el contrario, las complejidades del campo no están en el laboratorio, y en este sentido el modelo de Latour no transforma a las personas y a los materiales de la manera en la que el paletín lo hace. Así pues, se puede intuir que este modelo no acaba de dar cuenta de las particularidades de cómo surge el conocimiento arqueológico en la excavación, donde el yacimiento no puede ser tratado como un laboratorio cerrado cuya única actividad es la generar representaciones en dos dimensiones. Ciencias como la arqueología requieren habilidades para lidiar con materiales por naturaleza inestables, caso de las superficies del sondeo, los cuales no pueden ser siempre estandarizados con representaciones visuales⁶⁵.

4.3.2.-La arqueología simétrica.

El interés por los materiales del giro ontológico y la influencia del trabajo de Latour también se han sentido en arqueología (Olsen 2010, Lucas 2012, Hodder 2013, Webmoor y Witmore 2008, también Alberti, Jones y Pollard 2013, son ejemplos de ello). En teoría arqueológica esta nueva consciencia por lo material ha crecido al amparo de los estudios etnográficos de las prácticas de la disciplina, y especialmente destacables son los trabajos que estudian cómo personas y cosas son mutuamente constituidas a través de las prácticas. Algunos de estos trabajos están dentro de la tendencia de la llamada “arqueología simétrica” (por ejemplo, ver Shanks 2007, Witmore 2006, 2019, González Ruibal 2007 entre otros).

Según Gavin Lucas, la arqueología simétrica surge como forma de abandonar el “paternalismo con los objetos” (Lucas 2012: 163), tratándolos no como exteriorizaciones de la mente, sino como algo que afecta de vuelta al pensamiento - el objeto hace al sujeto y el sujeto hace al objeto. La arqueología simétrica propone visibilizar lo no-humano en las prácticas habituales de la arqueología, donde anteriormente se había puesto el foco exclusivamente en lo social (Olsen 2003, cit. en Witmore 2019). Así, se propone una continuidad entre pasado y presente, contraria a la imagen lineal, secuencial y fragmentada del tiempo, y además se apuesta por una ecología dinámica, compuesta de diversas entidades materiales que actúan en el presente.

En este sentido, se ha hablado sobre cómo los objetos son realmente encontrados en mitad de sus “historias de vida” (por ejemplo Holtorf 2002), en lugar de la concepción tradicional del registro como una instantánea de una comunidad que una vez estuvo viva, detenida en el tiempo. Al contrario,

⁶⁵ Esto está presente en la idea de que las cosas tomarían forma en el curso de la experiencia guiada por un maestro, siguiendo la idea del *conocimiento personal* propuesta por Polanyi (Polanyi 1958, Simonetti 2018: 115, Edgeworth 2010: 54). También en este intento por registrar la práctica arqueológica se encuentran los métodos reflexivos de los noventa y su adopción del lenguaje de las artes (en trabajos como los de Tilley 1989, Hodder 1997, 2000, Tilley, Hamilton y Bender 1997, 2007 entre otros), que habrían sido una alternativa para intentar registrar estas complejidades.

como sostiene Schiffer, el registro serían los restos de un proceso de descomposición, interrumpido por el acto de la excavación (en Lucas 2012: 102). Este registro es un palimpsesto desordenado (en contraposición al orden de la estratigrafía), y no es “encontrado” como si hubiese estado ahí congelado, ni tampoco es un ensamblaje “construido” por los arqueólogos. El palimpsesto implica que las cosas *duran* y se transforman todo el tiempo (Lucas 2014: 114-115).

Para la arqueología simétrica ni el pasado ni el pasado material son el punto de partida de la arqueología, pues busca entender las cosas tal como son, en el ahora, sin necesariamente reducirlas o definirlas en función de una etiqueta referida a un carácter antiguo. Es, por así decir, un interés por las cosas en el presente (Witmore 2019, Lucas 2012) independientemente si éstas tienen la etiqueta de “medievales” o “prehistóricas”. Con ello se quiere evitar imponer jerarquías arbitrarias salidas de un contexto académico o teórico, a la naturaleza de lo real. La simetría presupone que todas las cosas tienen su papel como cosas en sí.

En términos metodológicos, la arqueología simétrica presta atención al rol mediador de las cosas en el proceso de hacer arqueología, reconociendo la ecología de prácticas, instituciones, herramientas, y demás entidades que conjuntamente crean el pasado. Las teorías, historias e ideas son sólo una parte de la labor arqueológica, la puramente “humana”. Por su parte las cosas tendrían una cualidad, la memoria, que es relativa a su propia capacidad de manifestar su pasado a los arqueólogos. De ahí que la arqueología simétrica trate de excavar lo que es fundamental de las cosas, y distanciarse así de la disciplina de la Historia (Witmore 2019).

4.3.3.- “Des-simetrizando” el estudio de las superficies.

Pero existe un problema soterrado en la visión simétrica, y es que sigue colocando la concepción humana del mundo por encima de todo, como si los objetos fuesen logros humanos (Lucas 2012: 432). De la misma manera, “otorgar” agencia a las cosas es también una forma de preeminencia de lo humano sobre lo material, pues parece obviarse que la vida ya tiene movimiento por sí misma. La agencia sería más bien una declaración, no algo que cosas o humanos puedan tener (Barad 2003: 826-827, cit. en Ingold 2013: 95).

Además de todo ello, esta preeminencia de lo humano se aprecia en una dicotomía entre mente y materia, visible en cómo se considera que la “materialidad” supone un tipo de cariz, aplicado a la materia “bruta”, que la hace relevante en las vidas humanas (Ingold 2013: 28). Como señala Ingold, los materiales no deberían estudiarse como si fuesen iconos y representaciones, sino que deberíamos

estudiar sus propiedades y procesos de crecimiento, pues están siempre “en bruto” (Ingold 2007a). En la vida de los materiales, lo humano es tan sólo una etapa más.

En el mundo no habría solamente “artefactos” (la cultura material, formas modificadas por la actividad humana, que comprenden materiales como rocas, pero también plantas y animales), sino también “externos” inherentes a la vida (plantas silvestres, nubes, los rayos del sol, etc.). Tanto artefactos como elementos externos son cosas que se transforman con el tiempo, es decir, que crecen (Ingold 2012: 432). Estas cosas, son las que deben ser re-introducidas en el enfoque simétrico, puesto que conforman la ecología en la que habitamos. Ingold se pregunta si en una definición de paisaje ¿se incluirían el cielo y las estrellas? Hay muchos elementos del mundo que afectan a la vida que son ignorados al no poder ser categorizados ni como paisajes ni como artefactos (como propone Gosden 1999). Una carretera es un artefacto, está en un paisaje... pero ¿qué es la lluvia que la rompe? (Ingold 2007a: 4).

El argumento de Ingold, frente al de Latour, ofrece una mayor profundidad para entender una práctica como es la arqueológica, especialmente a la luz de la relación que tienen los arqueólogos con el medio en el que se mueven, así como la propia naturaleza de los materiales denominados “arqueológicos”⁶⁶, caso de las superficies inestables del sondeo que estamos estudiando, afectadas tanto por estos elementos externos y fenómenos ambientales, como por los artefactos, cultura material de los arqueólogos, así como por las prácticas de la excavación - condicionadas éstas a su vez por la naturaleza inestable de las superficies.

Lo material emerge en procesos de tomar-forma que dependen de un equilibrio entre fuerzas contrapuestas en un medio concreto (Ingold 2012: 433). En otras palabras, no se puede distinguir forma y materia ya que los materiales están siempre en constante devenir. A diferencia del pensamiento simétrico, para Ingold tomar en serio a los materiales no pasa por entenderlos dentro de la vida social, ni siquiera por entender lo que *son* (como hacen los científicos), sino por adentrarse en sus propiedades, en lo que *hacen* (como hacen los artesanos, y, como trataré de mostrar, los arqueólogos - un ejemplo de ello es cuando los arqueólogos discuten largo y tendido sobre los tonos

⁶⁶ Por ejemplo Thomas considera que el valor de los restos no estriba en que son objetos muertos de un pasado congelado, antiguos, sino en la condición de que su existencia implica el “haber-estado-ahí” de la gente del pasado (Thomas 2012: 222-223).

Thomas llama a esto “metafísica produccionista”, influido por el estudio del capital de Marx: lo que distingue al arquitecto humano de las abejas es que el arquitecto desarrolla aquello que va a construir en la imaginación antes de erigirlo en la realidad (Marx 1930: 169-170, cit. en Simonetti 2017: 112). Así, esta visión permite des-enfatizar la objetificación a la que los estudios de la cultura material someten a los objetos, aplicándoles significados inmateriales. Contra la objetificación, Thomas propone concentrarse en la “condicionalidad”, o como las cosas abren sus propias condiciones de posibilidad cuando interactuamos con ellas.

de un tipo de tierra que van cambiando con la exposición al aire, o como cuando hay que tapar la luz cambiante del sol para hacer la fotografía).

Significativamente, para Ingold los materiales contienen cualidades y propiedades, encontrándose ambas en ellos, haciéndolos inefables a nuestros sistemas de clasificación (Ingold 2012: 435). Las propiedades son aquello que puede ser medible, mientras que las cualidades son aquellas ideas proyectadas sobre los materiales (Ingold 2013: 29). Las propiedades de una piedra (su dureza, solidez o durabilidad) son universales, pueden encontrarse en todas las piedras, pero varían según el tipo de piedra. No podemos suponer que en el pasado una piedra, por ser piedra, se utilizó por sólo una de sus propiedades (su dureza por ejemplo). De esta forma, lo que a simple vista parece un material universal, cuyo uso damos por sentado en función de una sola de sus propiedades, en realidad pudo ser algo totalmente distinto. Todo intento de clasificación en función de propiedades fallaría siempre, pues no son algo fijo sino emergente todo el tiempo.

La forma de las cosas es generada y disuelta todo el tiempo a través de las relaciones entre las superficies y el medio que las rodea (como el efecto que causa la lluvia o el sol sobre los materiales -sus superficies más bien- que componen el pavimento de una carretera). Así, las cosas no son activas porque tengan agencia sino porque participan de flujos vitales. Esto significa que las propiedades de los materiales no son atributos fijos que estén siempre ahí disponibles a la observación, sino que son procesuales y relacionales, cambiantes (Ingold 2007a: 2, Bergson 1963). Podría decirse que las cosas están en constante “materialización” (Lucas 2012: 17, 159).

Así las cosas, todo ello sirve para comprender mejor la naturaleza de las superficies en el yacimiento arqueológico. En tanto que en materialización continua, las cosas son creativas todo el rato. Esta creatividad es algo con lo que los arqueólogos deben lidiar, e implica que a la hora de registrar una superficie excavada, haya que hacer diversas acciones, improvisadas y creativas, para mantenerlas quietas unos instantes. Como materialidad, las superficies no están compuestas por límites sólidos que separan una sustancia y un medio, sino por “aperturas”, enmarañamientos de cosas y organismos que hacen indistinguible un medio y una sustancia. Las superficies diferencian a unos materiales de otros, pero no separan lo que es material de lo que no lo es. El privilegio de los conceptos “cultura material” y “materialidad” habría supuesto estudiar las cosas a través de un matiz abstracto impuesto sobre los materiales, lo que para los arqueólogos habría supuesto el des-materializar o llevar al pensamiento las sustancias en las que las cosas toman-forma, atendiendo a estas formas y olvidando lo que las cosas *son* en sí (Ingold 2007: 5). Eso justamente es lo que ocurre con la excavación y registro de las superficies de las que hablamos aquí.

En suma, siguiendo a Ingold, deberíamos hablar de un “giro de los materiales” en lugar de un “giro ontológico” o “material”, para así poder incluir la ecología en la que estamos inmersos en las relaciones entre lo humano y lo no-humano, ausente en el modelo simétrico.

4.3.4.-Reconociendo lo orgánico: el giro de los materiales.

Volvamos a los ejemplos etnográficos de la generación de superficies para su registro en el yacimiento arqueológico, que introdujimos anteriormente. El punto clave es que el estrato que se registra depende en buena parte de la acción arbitraria de los arqueólogos, que son capaces de ir distinguiendo los límites de un estrato y otro. Finalmente los definen y registran. Aunque definir el estrato es una labor fundamental para generar la superficie, no son menores todas las actividades que ocurren previa a su registro mediante dibujos y fotografías, que son actividades de mantenimiento de la superficie. Mantener estable la superficie excavada puede que no sea una labor reconocida dentro del “canon” científico de la arqueología, pero es evidente que ésta es fundamental. Pero al ver la documentación, podemos preguntarnos: ¿dónde está realmente el estrato que se excava y que se registra, que siempre permanecerá en los registros atemporales como “estrato X”, o lo que es lo mismo, como el yacimiento “auténtico”? ¿Es el estrato la tierra que existe antes de llegar al estrato, sujeta a variaciones estacionales de humedad? ¿es la tierra húmeda compacta y oscura que ha sido recién descubierta? ¿o el estrato es la tierra seca, más clara y disuelta que queda luego de extraída? ¿Cuál es el momento perfecto del estrato para poder considerarlo el estrato “real”?; ¿acaso se puede establecer dicho momento?

Las actividades de mantenimiento muestran un hecho indefectible: aceptando subrepticamente que el estrato *cambia* todo el tiempo, es que los arqueólogos necesitan barrer, limpiar, perfilar, retirar evidencias de actividades, herramientas, tapar sombras y generar una luz homogénea, al momento de registrar. Para su registro, es necesario *mantener* las superficies durante unos segundos (los que dura el proceso fotográfico, por ejemplo) para representarlas lo más objetivamente posible en un momento dado.

Y estas actividades dependen de la improvisación, de una forma de *habitar* el yacimiento que se basa, como señala Simonetti (2018), en la adecuación al entorno. Los arqueólogos han de mantener la superficie estable, para que pueda aparecer representada en fotografías de registro de una forma, digamos, ideal. Así, lo que se ve en el registro, lo que pasará a la historia como yacimiento “auténtico” es realmente un palimpsesto de acciones improvisadas que pasan inadvertidas. Sin embargo, éstas, que son un intento por mantener la frágil estabilidad de la tierra durante unos segundos, determinan

la forma de moverse y conocer de los arqueólogos en el yacimiento. En sí el registro, lejos de ser ajeno a las labores físicas de la excavación, parece ser una acción improvisada que también depende de cómo nos movemos. La tierra de las superficies, al ser cambiante todo el tiempo como hemos visto, nos obliga a improvisar.

No hay un momento en que los arqueólogos “produzcan” la superficie como resultado final de su labor, y la existencia de actividades de mantenimiento lo sugieren así, pues no hay un punto en que podamos considerar a una superficie como resultado *finalizado*.

Como ya hemos visto, autores como Ingold han cargado contra la noción de “red” de Latour y sus presupuestos (un entramado que conecta por medio de “líneas rectas” los dominios de lo humano y lo no-humano, como si éstos fueran categorías aisladas en un vacío abstracto), al considerar que la ecología de fuerzas inherente al fluir de la vida no aparece expresada en su complejidad en el término de “no-humano” de la ANT, pues a pesar de tener agencia las cosas permanecerían inanimadas en la “red” (Ingold 2012: 437, 2008).

Esto lo hace proponiendo un modelo basado en una “malla” (*meshwork*) en contraste con la “red” (*network*). Mientras que en la “red” las cosas están en *interacción* unas con otras (pueden separarse con claridad, y al estar conectadas con “líneas rectas” se puede ir y volver de unas a otras), en la “malla” las cosas fluyen en espiral (en tanto que no hay puntos estáticos paralizados en el tiempo) es decir, *correspondiendo* unos con otros (figura 30). La espiral es una forma de expresar cómo las relaciones entre las cosas son cambiantes, novedosas todo el tiempo, y no pueden ser divididas claramente entre un nodo humano y otro no-humano. La duda sobre el matiz *reversible* es lo que ataca Ingold al introducir lo orgánico. Para ello toma la noción de *duración* (*durée*) de Henri Bergson: las cosas crecen todo el tiempo y por lo tanto nunca son como fueron el segundo anterior. No se puede “volver atrás” en el tiempo pues, en suma, no existe un momento quieto del pasado⁶⁷. Son *irreversibles*.

⁶⁷ La genealogía de estas ideas se retrotrae a ciertas tradiciones de la filosofía clásica, por ejemplo en aquella frase de Heráclito de Éfeso: “En los mismos ríos entramos y no entramos, [pues] somos y no somos [los mismos]”, interpretada comúnmente, a raíz de su cita por Platón, como: “Ningún hombre puede bañarse dos veces en un mismo río”.

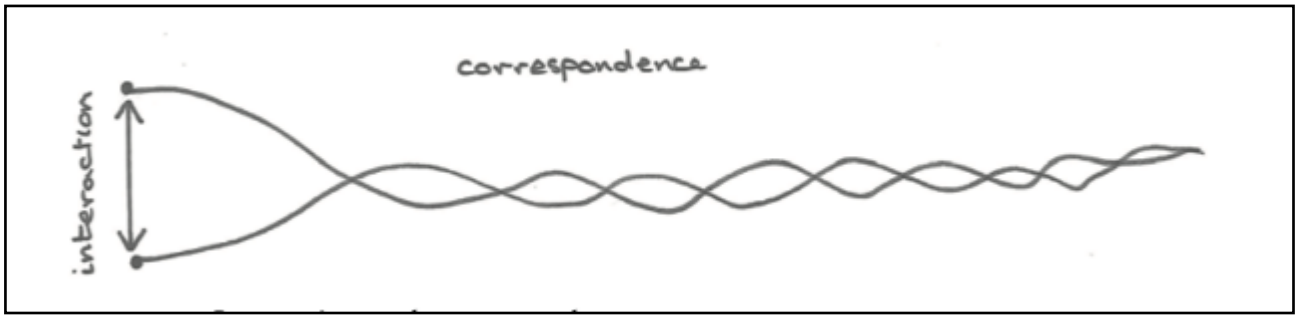


Figura 30. *Interacción (líneas rectas) versus correspondencia (espiral). Tomado de Ingold (2013: 107).*

La genealogía de esta idea de *duración* surge en Física, donde se enfatiza una visión no-histórica del espacio, pues éste es definido por leyes mecánicas. El espacio es reversible y objetivamente medible, es donde los objetos están situados simultáneamente disponibles a la visión contemplativa (Simonetti 2018: 7, Ingold 2000). Esta reversibilidad es irreconciliable con la naturaleza irreversible de la experiencia humana, pues ésta sí que crece continuamente a través del tiempo conforme nos hacemos viejos. Esta distinción sería replicada en la enquistada división actual entre ciencias naturales y humanidades, que ha sido reforzada por la “espacialización” del tiempo, a través de la cuantificación que han hecho las humanidades tomando prestado de las ciencias naturales la imagen estática del espacio.

Existe una tendencia generalizada en el lenguaje que nos invita a pensar las cualidades heterogéneas del tiempo en términos de las propiedades cuantificables y homogéneas del espacio, lo cual ha sido especialmente relevante para la división entre lo “sensorial” y lo “conceptual” (Simonetti 2018: 8). Como consecuencia de todo ello, se ha distinguido entre tiempo (que se paraliza) y espacio (que se expande). En medio se sitúa la *duración* de Bergson, que re-introduce la experiencia (cualidades heterogéneas que no se pueden cuantificar) en el tiempo (en lo considerado medible).

En el enfoque ecológico de Ingold, personas y cosas se relacionan a través de una *correspondencia* de fuerzas contrapuestas, en un medio concreto al que se adaptan⁶⁸, donde no hay fronteras definidas sino intercambio continuo, *duración*. Una ecología de materiales donde las personas y las cosas, en

⁶⁸ Un ejemplo de ello, que veremos después en detalle, es el de un niño volando una cometa. Niño y cometa no se afectarían mutuamente unidireccionalmente, sino que tanto cometa como niño estarían correspondiendo con el viento, adaptando sus movimientos a este medio en el que ambos se mueven. Así, el enfoque simétrico que relacionaría niño y cometa (como constitutivos el uno del otro), se amplía con la inclusión de un elemento, una fuerza, que fluye, el viento, sin el cual sería imposible entender la actividad de “volar la cometa”. Niño y cometa, en compañía de otros seres, se encuentran inmersos en un medio, un entramado de fuerzas, que les hace modularse, corresponder, el uno al otro, y no solamente influir en el otro de forma unidireccional.

compañía con otros seres, interactúan en un entramado de fuerzas. Donde Latour sólo ve humanos y no-humanos, Ingold incluye un mundo orgánico vivo, heterogéneo e incategorizable.

4.4.-El registro de las superficies.

Generalmente existe la tendencia a pensar que la superficie del sondeo puede ser “paralizada” y convertida en una representación en dos dimensiones análoga a cómo es realmente el estrato. Pero podemos suponer que, dado que la superficie que se registra es una superficie arbitraria, no se registra realmente “el estrato” sino sólo una apariencia momentánea del mismo. Para conseguir ese registro básico en el conocimiento arqueológico, y en el que aparece la superficie representativa y paralizada, primero es necesario desplegar una serie de actividades para mantener la superficie “quieta”, bonita, perfectamente registrable bajo las convenciones de la disciplina.

Los métodos de registro tienen mucho que ver con cómo se comprende el yacimiento desde un inicio, como sugiere un hecho observado en el caso del yacimiento español. El primer día de campaña, el director explica a todos los estudiantes los datos esenciales del yacimiento y los principios metodológicos que regirán las actuaciones. Pero se incide en un factor: el sistema de registro a utilizar será un modo de “*entender el registro cuatridimensionalmente*” y no solamente en tres dimensiones, pues su intención es ir más allá de lo tradicional e introducir nuevos sistemas de registro como la fotogrametría⁶⁹. La adición de un cuarto nivel de registro, esa “cuatridimensionalidad”, no solamente sirve para mostrar la confianza en las herramientas digitales de registro – que permiten el avanzar de la excavación con menos interrupciones y mayor confianza (Bailey 2018: 126) -, sino también para separar el trabajo de campo del proceso de análisis en el gabinete. En palabras del director, la sustitución del dibujo a mano – un explanto de la superficie de tierra en la superficie del papel - por la fotogrametría – un registro digital inmutable – implicaba pensar en “*volúmenes*” y “*tiempo*”, pues con el modelo virtual generado se podría montar y desmontar la estratigrafía, con la potencia de cada estrato – correspondiente a momentos temporales distintos en los que se registró – en el ordenador.

En este proceso está soterrada una idea de secuencialidad, tal como se desgaja de las palabras del director sobre su decisión de usar un solo tipo de ficha estratigráfica:

⁶⁹ Una herramienta con la que a partir de fotografías es posible reconstruir el yacimiento en 3D. Sobre esta recreación se pueden desmontar los estratos, observar cortes transversales y laterales del sondeo, analizar aspectos arquitectónicos, dibujar con la mayor precisión posible, visualizar la secuencia estratigráfica completa, etc,

“Lo mismo nos da que la unidad estratigráfica sea verde, que roja, que esté dos metros bajo tierra, dos metros sobre tierra, que mida dos centímetros o que mida dos metros. Es una unidad estratigráfica que forma parte de una secuencia, y a nosotros lo que nos interesa es montar bien esa secuencia para poder luego interpretarla”.

Una vez identificada esta secuencia, entonces se cae en los detalles, en las, en palabras del director, *“analíticas que queramos”*, *“flotar la tierra”*, etc., procedimientos que servirán para añadir, en la base de datos, información abstracta a una unidad estratigráfica que *“forma parte de una secuencia”*.

En los otros casos de estudio existe un concepto de registro parecido. Focalizando en la deposición estratigráfica y los distintos niveles, en el yacimiento japonés se dibujan con precisión los niveles estratigráficos observables en la secuencia lateral. Pero aquí el dibujo se realiza de forma manual, con lápiz, plomada e hilos, sobre la superficie del papel. Esta documentación manual se revisará comparándola con los diarios personales de los arqueólogos y estudiantes, que conforme van excavando ya señalan y constatan la aparición de distintos niveles y sus detalles.

A pesar de que no se respetan los relieves naturales superficiales de los estratos, es importante registrar una buena planimetría. Si se dispone de estación total, esto se realizará en varios momentos de la campaña antes, durante y después de las acciones de excavación. Pero si no hay estación total se utiliza un interesante sistema manual, el *aridado*, que cumple la función de un nivel topográfico artesanal. Este instrumento y su correcto uso son una evidencia de la metodología que se usa: muestra la necesidad de crear un registro de la superficie lo más preciso posible, aun haciéndolo a mano. Esto se observa especialmente en el cuidado que se pone en nivelarlo bien (figura 31). El dibujo resultante de este proceso, en caso de ser preciso y técnico, será la medida del sentido del equilibrio de los arqueólogos que la usan, pero también de lo bien que haya sido nivelada la superficie de madera del aparato, sobre la que se coloca el papel donde se dibujará. El resultado mostrará sobre el papel una representación fidedigna de la superficie de tierra del yacimiento.



Figura 31. *Nivelado del aridado (nivel topográfico manual).*

En los tres yacimientos se observa que para realizar la fotografía de una superficie expuesta, primero hay que limpiar el sondeo (barrido, raspado), retirar las herramientas, y recoger los elementos de trabajo que se toman por exógenos al mismo. Pero junto a eso, también es necesario modificar la luz del yacimiento. Por ejemplo, en el yacimiento español y en el europeo-japonés se trata de minimizar el impacto del sol mediante el uso de una lona de plástico azul, que tapa la luz del sol y genera una sombra uniforme por toda la superficie del sondeo. Similarmente, en el yacimiento japonés se excava bajo un toldo, que se suele quitar para potenciar las sombras naturales de la tierra - que casualmente aparecen cuando la tierra está húmeda -, fotografiando la pared del sondeo que queda completamente en sombra, la más oscura en ese momento (figura 32).



Figura 32. *El director del yacimiento japonés, subido a una escalera, realiza distintas fotografías de la pared del sondeo, en la que se aprecia la secuencia estratigráfica, que queda en sombra.*

Como veíamos con el ejemplo del *aridado*, hay un componente corporal en estos procedimientos de registro, incluso en los que están basados en técnicas más tecnológicas (más objetivas y atemporales), que refleja la re-introducción de la experiencia y de la *duración* en la documentación científica. Por una parte, no hay que olvidar que la fotogrametría, a pesar de ser un procedimiento visual que se hace tras una pantalla, implica saber moverse por el yacimiento y proyectarse hacia el futuro, pues el fotógrafo debe ir “montando” en su cabeza las fotos que toma, con tal de que luego no falte ninguna y que el montaje sea coherente. Esto implica saber colocar la cámara en distintas posiciones, imaginando una “cúpula” sobre el sondeo, así como el moverse respetando la limpieza del sondeo alrededor del mismo. Cuando hay que utilizar una lona para tapar la luz del sol, el procedimiento

implica dirigir al resto de voluntarios para que vayan moviéndose en sinergia con el fotógrafo, para ir moviendo la sombra justo en el plano que aparecerá en la fotografía. Estos estudiantes deben, además, tensionar la lona para que tape correctamente la luz del sol, lo que implica un desgaste físico (cansancio de estar en tensión, haciendo fuerza incluso en posturas imposibles) que hace de esta actividad algo inestable y frágil, lejos de una apariencia tecnológica y objetiva (figura 33).

Esta dimensión improvisada del registro, condicionada por la ecología del sondeo, tiene un impacto directo en el mantenimiento de las superficies. Por ejemplo, en el yacimiento español, de cara a controlar lo que aparecerá en las fotos, los supervisores piden a los estudiantes *“barrer desde fuera hacia dentro”* pero *“hacerlo en todas las direcciones”* para poder identificar con claridad distintos estratos. El interés principal en este punto es no mezclar las tierras de los estratos (que tienen distintos colores), como por ejemplo el polvo de un estrato blanco en uno no blanco⁷⁰. Lo que hay fuera de foco no se limpia, pues no saldrá en las fotos.



Figura 33. Arqueólogos tratando de tapar la luz del sol con una lona que se utiliza para generar fotografías más homogéneas y con un tono de color más oscuro, y se vea mejor la superficie del estrato que se quiere fotografiar.

⁷⁰ La cuestión de los colores de las tierras de los estratos siempre ha generado discusiones entre los arqueólogos, ver por ejemplo Fernández 1988.

Además, las actividades limpieza y el registro tienen una relación temporal directa. En una ocasión, llegada la hora de documentar, el supervisor del registro del yacimiento español menciona: “*¡si hay que documentar hay que darle caña, que si sale el sol... [...] Esto se barre en cinco minutillos!*”. En otra ocasión en la que era viernes y al día siguiente no se excavaría, se había terminado de excavar un estrato blanco y estaba listo para ser limpiado de cara a la toma de fotografías, ante lo cual el director dijo “*no sirve de nada dejarlo limpio, si vamos a hacerlo el lunes*”, puesto que era última hora y no daba tiempo a realizar el registro. De esta manera, el sondeo no se limpió en ese momento, puesto que se haría el lunes y *justo después* se realizarían las fotografías. Esta situación sugiere que lo que se registra es lo que los arqueólogos quieren que se vea tal y como ha sido configurado por ellos mismos unos instantes antes, reforzando la idea de que las superficies han de ser mantenidas.

En este sentido, la fotogrametría (figura 34) es un proceso que depende mucho de saber *cuándo* registrar, pues comúnmente se observa a sus encargados pasear por el yacimiento esperando las mejores condiciones ambientales (que no llueva, esperando a esa nube que tapa el sol, etc.). También, la forma en la que se sujeta la cámara, cenital, para que no aparezca la sombra del fotógrafo o para que la cámara quede bien sujeta y no se caiga (caso del uso de una pértiga), implica un ajuste corporal con la actividad que se está haciendo, que va en conjunto con el movimiento de los estudiantes que sujetan la lona, de los arqueólogos que dirigen la toma de fotos a distancia (por ejemplo viendo en una pequeña pantalla el plano de la cámara; en ocasiones, los supervisores dan indicaciones de lo que debe aparecer o no: “*árboles fuera*”, “*ese muro fuera*”, como solía decir el encargado de la fotografía en el yacimiento español), y del movimiento de la posición del sol, la previsión de lluvia o el discurrir de las nubes, como de la tierra en superficie que va cambiando mientras se seca, expuesta al viento y la meteorología.

En el yacimiento japonés este proceso suele simplificarse al ser dibujo manual en el que se registra aquello relevante. Normalmente se dibuja el perfil, la secuencia estratigráfica “final”, al acabar la excavación del sondeo, los últimos días de la campaña. Esto se hace manualmente, usando hilos y tomando puntos por toda la superficie vertical. También se suele señalar la superficie horizontal del sondeo cuando aparecen hallazgos, colocando unos hilos en forma de cruz sobre la superficie del sondeo, que sirven de referencia para, en los croquis y dibujos, ir anotando la información de las cotas. Las cotas o puntos tomados por el nivel óptico o la estación total (en caso de que haya una) son señaladas con un palillo de madera llamado *takeguchi*, que se coloca sobre la superficie plana raspada y limpiada del sondeo (figura 35). Estos puntos en la superficie horizontal se toman como referencia para realizar diversos dibujos sobre la superficie del papel.



Figura 34. *Fotogrametría. Reconstrucción 3D.*



Figura 35. *Palillos takeguchi del yacimiento europeo-japonés, en los que se ha pegado un papel blanco con un número, señalando los puntos de las cotas que serán dibujados en el croquis bidimensional sobre el papel.*

En una conversación con el supervisor del yacimiento español, éste ponía de manifiesto las dudas que le generaba el procedimiento de registro digital. Para él, el dibujo tradicional *“te permite grabar lo que ves en la mente, luego lo recuerdas (...) la foto o el dibujo digital eso no te lo permite”*. Al mismo tiempo mostraba la importancia de reflejar la textura de la superficie de tierra en la del papel. Su idea era que con el dibujo *“puedes caracterizar la piedra como quieras”*, mientras que al contrario *“la digitalización no da tanto (...) ahora va todo digital, sin vida”*. El dibujo tradicional permite *“interpretar mientras dibujas, lo grabas (...) si no, no ves nada, no sabes nada. Lo que el ojo no ve, lo ve el dibujo. Lo ves mientras dibujas”*.

Al dibujar y tener que identificar manualmente diferencias en los muros, estratos, etc., se puede generar una interpretación sobre el trabajo que se realiza de una manera más profunda que mirando en retrospectiva la reconstrucción 3D. Por esta razón este supervisor añadía en su diario croquis detallados con información sobre cotas, códigos, composición de estratos, así como fotos con el móvil y dibujos. Mientras escribía se solía detener, mirando y pensando, antes de continuar escribiendo. Lo que hace con ello es seguir la tradición arqueológica heredada que garantiza un buen resultado gracias a la repetición artesanal. Con el dibujo, el arqueólogo puede “pensar” el proceso desde la excavación hasta el registro preciso, porque sabe cómo ha sido realizado y por qué, pensando con los gestos continuos del movimiento de los ojos observando mientras los dedos de la mano sujetan el lápiz, rectificando, modificando, etc., *correspondiendo* con el papel y la tinta. Así pues, el dibujo no es un mero registro. Es una guía que abre paso a la percepción en el campo visual.

El registro digital, en cambio, se salta todo este proceso. De alguna forma lo que diferencia al dibujante del fotógrafo es el nivel de participación que sus actividades requieren, con la diferencia añadida de que la fotografía ofrece una ilusión de estabilidad, de que lo fotografiado está “recluido en el tiempo”.

Finalmente, el registro digital del yacimiento no deja de ser un *collage* de fotos independientes, realizadas de forma particular, resultantes de movimientos y situaciones irrepetibles, que sin embargo se toman como una representación análoga al yacimiento “auténtico”. Este yacimiento artificial es compuesto por un registro de superficies generadas, con una iluminación modificada y encuadres perfectamente planificados; y en este sentido los arqueólogos estudiando el yacimiento posteriormente frente al ordenador están actuando como hace el historiador del arte frente a un cuadro en un museo: analizando a los artistas desde el resultado “finalizado” y “congelado” de sus acciones, en retrospectiva, sin tener en cuenta las condiciones creativas e improvisadas que las produjeron. La fascinación de la arqueología con las tecnologías de la información no ha hecho sino perpetuar las

grandes divisiones provenientes del pensamiento moderno, tanto del cognitivismo entre percepción y memoria, como del registro arqueológico en la tensión entre excavación y registro. Esto tiene que ver con la predominancia del sentido de la vista en lo que se ha venido llamando ocularcentrismo, que ha planeado sobre ideas como el perspectivismo y el representacionismo.

4.4.1.-El sesgo ocularcéntrico.

Repasando algunos puntos sobre la predominancia del sentido de la vista en Occidente, se puede comprender desde otro punto de vista la lógica que subyace al registro de las superficies. Desde luego, si los dibujos, fotografías y recientemente la fotogrametría son las técnicas hegemónicas del registro arqueológico, es debido a diversas razones. Aquí trataremos una de ellas, la que concierne al “régimen ocularcéntrico”.

La generación de superficies y su registro han sido fundamentales en la práctica arqueológica especialmente por la predominancia del sentido de la vista y de las metáforas asociadas a ésta, que existen en el pensamiento occidental desde la Ilustración. Algunas de ellas se refieren a la noción del mundo como un lugar externo, objetivo, lleno de objetos disponibles a la mirada y registrables mediante la inspección por los ojos, analizables posteriormente con los ojos de la mente. De hecho, no es casual que las superficies que sirven para estudiar el yacimiento sean traspasadas a la superficie del papel con el dibujo, desde el punto de vista de que se considera que ambas se “leen”.

La predominancia del sentido de la vista, u ocularcentrismo, ha caracterizado la forma de comprender los sentidos y de acceder al mundo en Occidente. Como señala Simonetti, ya desde Platón y Aristóteles la vista ha tenido un papel predominante entre los sentidos, pues permite percibir y distinguir mayores diferencias entre las cosas (Simonetti 2018: 9). Uno de los trabajos seminales sobre esta cuestión es el libro *Downcast Eyes* de Martin Jay (2007), donde se rastrea la genealogía de este fenómeno.

Jay muestra cómo este ocularcentrismo es una continuación del modo de pensar de la antigua Grecia, donde se consideraba que el conocimiento era la simple constatación de haber visto, distinguiendo lo que se podía ver de las emociones efímeras (Jay 2007: 18). Esta división corresponde a los dos modelos de luz existentes en el mundo helénico, la “lux” (color, sombra, movimiento, la vista humana), y el “lumen” (las formas geométricas), que se corresponderían con observación y especulación respectivamente. “Lux” y “lumen” también contienen una diferencia fundamental que surgió posteriormente, pues la primera está basada en la luz de los antiguos griegos (cuando el hombre estaba en el centro del universo), mientras que la segunda, el “lumen”, tiene que ver con la luz de los

físicos modernos (donde el hombre está en la periferia de un universo con leyes indiferentes a las sensaciones humanas). Esto repercutió en la distinción entre luz y visión: mientras que la luz está afuera, va de afuera hacia dentro, la visión por el contrario va de dentro hacia fuera. Este dualismo derivaría en el dualismo entre objeto y sujeto (Jay 2007: 29). Las técnicas de la ciencia moderna fueron resultado, en parte, de una conexión entre luz y óptica que no era más que la combinación del órgano de los ojos, que veían el mundo, y los ojos de la mente, que lo analizaban.

De hecho, la “espacialización” del tiempo que mencionamos anteriormente viene de esta división, en tanto el mundo exterior es definido por leyes mecánicas situadas “fuera” del tiempo. Por ejemplo, con el reloj, o con la cronología, de facto se introducía el espacio (observable) en el tiempo (que había permanecido invisible hasta entonces) (Jay 2007: 152). En el espacio se podían ver los objetos simultáneamente, disponibles a la mirada (como en el caso del reloj). Esto conllevó el poder “paralizar” el tiempo en instantes separados. Sólo viendo estos instantes en conjunto es cómo se puede comprender el flujo del tiempo. Esto es lo que Henri Bergson llamaba el “pensamiento cinematográfico”, que permite hacer reversible algo que, por naturaleza, es irreversible (Simonetti 2018: 10). Naturalmente, las tecnologías de visión reforzaron esta noción, especialmente la fotografía; mientras que el cine fue su más propia extensión temporal.

Este “pensamiento cinematográfico” está presente en la forma en la que entendemos el paso del tiempo en las ciencias, y por supuesto en arqueología. El problema deviene cuando tratamos la sucesión de instantáneas como la totalidad de lo que *son* las cosas, como si consideramos que los instantes separados del reloj reflejan la naturaleza del flujo del tiempo. Ahí radica precisamente la paradoja de la generación, mantenimiento y registro de las superficies en el yacimiento arqueológico. Para Bergson, en lugar de usar las metáforas de la visión, que enfatizan la *extensión* divisible de las cosas, deberíamos atender a las del oído, pues permite captar su *duración* (Jay 2007: 152, Bergson 1963). Si no, y es lo que ocurre en las ciencias modernas, estaríamos todo el tiempo mirando la realidad en retrospectiva, a partir de poner en marcha el conjunto de instantáneas quietas que simulan el paso del tiempo real.

En arqueología, el auge de técnicas como la fotogrametría inciden en esta *extensión*. Es decir, no consiguen captar el movimiento inherente a las cosas. Así, la única forma de luchar contra este sesgo

ocularcéntrico y su abstracción atemporal, es abogar por la idea del “flujo” o del “devenir”, considerando que, como Bergson, la forma es una instantánea de una transición⁷¹ (Jay 2007: 153).

Otro de los problemas con el ocularcentrismo tiene que ver con su exaltación del perspectivismo del Renacimiento, y las técnicas relacionadas al representacionismo y la perspectiva lineal, que objetivan el mundo poniendo las cosas exteriores a nosotros en una distancia que nos permite inspeccionarlas. Precisamente central a este modelo es la forma en la que se entiende la adquisición del conocimiento, basada en que el mundo es una exterioridad, que, al ser disponible con la mirada, se puede diseccionar y consumir (Berger 1972: 109, cit. en Thomas 2001: 167). Esto se encuentra en la base de lo que Ingold ha llamado el “estilo de pensar cognitivista” (Ingold 2000), que ha entorpecido la comprensión de la experiencia percibida con los otros sentidos, que no se puede medir con facilidad (Ingold 2000: 282).

Contrariamente a esta idea cognitivista y ocularcéntrica de la percepción, se ha propuesto que los sentidos no funcionan por separado, sino juntos en una misma actividad. Un ejemplo es cuando tenemos que mover la cabeza hacia un lugar para mirar. El sistema de percepción, en el caso de la visión, está compuesto por todos los órganos dentro de un cuerpo que se *mueve* (Gibson 1966, cit. en Ingold 2000: 261). No hay visión sin movimiento (Ingold 2000: 263). Esto hace que, por ejemplo, con sentidos como el del oído podamos ser capaces de “ver”, en tanto oír nos permite guiar la vista hacia un objetivo.

Esto es algo común durante la excavación arqueológica. Lo hemos visto ya con el caso de la fotogrametría, cuya dimensión corporal es fundamental, o en el caso del dibujo manual que sirve para “ver” con los gestos de la mano. Otro ejemplo es el experimentado supervisor del sondeo europeo-japonés comúnmente no solamente definía los estratos según su apariencia, sino también según el sonido que hacía de la tierra cuando la raspaba con el paletín. Con este sonido podía identificar, “ver”, distintos matices en un estrato aparentemente homogéneo, que luego pasaban a ser incluidos en la base de datos y en las fichas.

Así las cosas, en el centro del problema metodológico respecto del registro de las superficies, está la teoría representacionista del conocimiento (la construcción de una imagen interna del mundo exterior, sobre los convencionalismos aprendidos), la cual da por hecho una separación entre lo físico y lo

⁷¹ Por ejemplo, un poeta puede desarrollar los sentimientos en imágenes, las imágenes en palabras que los traducen obedeciendo las leyes del ritmo. Al ver pasar esas imágenes, nosotros experimentamos un sentimiento que es su equivalente.

cultural (o el registro de las sensaciones y la construcción de representaciones mentales, respectivamente) (Ingold 2000: 282). En este sentido, los argumentos que sostienen la distinción entre lo mental y lo material, o lo natural y lo cultural, etc., están cayendo sin querer en el modo de pensar cognitivista-ocularcentrista. Este modo de pensar no solamente define cómo se genera conocimiento en ciencias como la arqueología, sino también en cómo el mundo es comprendido, reducido y definido para hacerlo encajar en los sistemas de clasificación.

4.5.-Las superficies como emergentes de la acción.

Si las superficies que se generan y mantienen se consideran “paralizadas” no es solamente por esta concepción ocularcéntrica del registro, el pensamiento y la percepción en general, que acabamos de ver, sino también por otro rasgo del cognitivismo como es la doctrina creativa del hilemorfismo, por la cual se considera que la materia adopta las formas abstractas del pensamiento.

La noción de que el yacimiento es algo quieto, a la espera de que los arqueólogos lo desentierren para imponerle significado, es sin embargo congruente con una forma de entender la creatividad ampliamente extendida en Occidente, bajo la cual hay un concepto de creatividad como algo basado en la novedad, es decir, en producir cosas nuevas. Estas cosas nuevas, además, se consideran resultados “finalizados” de un proceso creativo que, se supone, ya ha tenido lugar. De alguna manera, el proceso creativo queda “materializado” en el producto novedoso resultante, al *acabar* el proceso.

Esto, en el contexto de la generación de superficies, se puede observar en el hecho de que no importa tanto la forma en la que los arqueólogos improvisan y responden a las particularidades del yacimiento que excavan, sino la creación de documentación que es producto “final” de esa práctica. El resultado novedoso de la excavación suele circunscribirse a la representación e interpretación de lo expuesto en superficie o a la categoría de los hallazgos. Esto está en relación con que muchos yacimientos en arqueología aparecen siempre, en los medios de comunicación, como el yacimiento “más antiguo”, “más único”, el “primer yacimiento de X tipo”, etc.

Ya hemos visto brevemente que, bajo la agenda del giro de los materiales, no es posible sostener esta concepción de la creatividad, pues los materiales, en tanto que se transforman continuamente en su interrelación con otras fuerzas, son “nuevos” todo el tiempo. Naturalmente esto hace muy complicado poder registrarlos sin recurrir a instantáneas (tal como sería registrar el tiempo sin tener un reloj). Pero esto no implica que el registro esté bien, porque no sabemos cómo, ni cuándo, la tierra de un

estrato que vemos es *el* estrato. ¿Quizá el estrato *es así* cuando está seco? ¿O inundado? ¿Dos centímetros más arriba o abajo?

Aquí es pertinente introducir el concepto de “ontogénesis” que propone Ingold, el cual se refiere a una creatividad generativa de las cosas, que crecen y cambian todo el tiempo. Esta idea desafía la concepción de la novedad hegemónica, caracterizada por las ideas de progreso tecnológico y la idea del “resultado-final-observable”. El concepto de “ontogénesis” resume lo que hemos mencionado anteriormente al respecto del giro de los materiales.

Las superficies del yacimiento arqueológico no pueden ser consideradas como el resultado “final” de una práctica, no solamente por la contradicción que representa el paralizar algo que por naturaleza está fluyendo, sino porque bajo la noción de que la superficie es un “producto” subyace la idea hilemórfica de que los arqueólogos han “proyectado” o “implementado” una idea mental previa, sobre la tierra del yacimiento, que la ha recibido pasivamente adoptando la forma que los arqueólogos han planificado. Comúnmente vemos que no es así: los arqueólogos “siguen” los estratos y definen sus límites para registrarlos, improvisando según lo que vaya apareciendo. Y esto siempre será así si tenemos en cuenta que los arqueólogos están continuamente adaptándose al entorno cambiante en el que se mueven.

Sin embargo, una vez que han expuesto una superficie considerada importante, sí que es cierto que se realizan toda una serie de actividades que sirven para “tapar” lo que no se adapta a las convenciones que se tienen que seguir para que la documentación sea considerada “válida”, como barrer, quitar rocas y otros elementos, etc. Estas actividades forman parte de un plan establecido de antemano, que siempre está en tensión con las superficies mismas, que son emergentes a la actividad en sí y no pueden ser previstas de antemano.

Esto implica reconocer el valor de los procesos manuales creativos, entendidos como el hallazgo de formas heterogéneas de cumplir con una labor. Como señala Ingold, los artefactos creados artesanalmente han pasado a considerarse copias mecánicas de diseños previos, al seguir patrones tradicionales, y no cosas novedosas y originales como pueden ser el arte y la tecnología. Esta distinción va en línea con aquella entre lo manual y lo intelectual, o entre el diseño y su implementación. Por ejemplo, el arquitecto diseña y el albañil implementa (Ingold 2001: 29).

Sin embargo, como le ocurre a los arqueólogos, cuando uno está inmerso en una tarea en la que involucra su cuerpo, está desplegando y aprendiendo habilidades. Y dependiendo de la ecología de

materiales con los que se trabaja, el plan previsto irá cambiando. Esto hace que los artesanos piensen desde los materiales que usan, como el bailarín piensa desde su cuerpo en movimiento (Sheets-Johnstone 1998: 359, cit. en Ingold 2013: 91).

Esto es lo que Ingold llama la práctica “habilidosa”, el saber moverse en función del comportamiento de los materiales, desplegando nociones de juicio y destreza (y no sólo aplicando fuerza mecánica a objetos exteriores), mediante correcciones sensoriales según se va percibiendo. Así, las habilidades, el conocimiento, surgen en el proceso de generación de las cosas mismas (Ingold 2001: 21).

Todo ello es lo que ocurre con la generación y mantenimiento de las superficies en el sondeo arqueológico, por ejemplo cuando los arqueólogos identifican tipos de tierra mientras los oyen excavando con el paletín o cuando los barren para limpiarlos, o cuando se sujeta la lona de plástico azul moviéndose de acuerdo a las zonas donde hay que tapar el sol, y también con las actividades de registro en general que, se supone, se hacen siguiendo unos convencionalismos ordenados que deben ser llevados a cabo ante las dificultades de la excavación. En lo concreto, todas estas actividades implican improvisar tal como hacen los artesanos a la hora de crear. Con las herramientas y el movimiento corporal, los arqueólogos despliegan un conjunto de acciones improvisadas, como un “andamio”, que sirve para *mantener* durante unos segundos la superficie en la apariencia requerida para su documentación objetiva. Estas acciones dependen no obstante de la acción, y se entretejen unas y otras en el curso de una labor concreta.

Estas acciones improvisadas muestran, desde una perspectiva práctica, una disonancia. Si bien los arqueólogos lidian con elementos materiales que están en constante cambio, y lo hacen en un medio concreto que requiere de una cierta adaptación (tener en cuenta viento, lluvia, luz, etc.), precisamente si lidian con ellos en primer lugar es porque se les exige hacer documentos de registro cuya lógica se basa en la idea de que los materiales se pueden “paralizar” y mirar “objetivamente”, y que sus instantáneas resultantes, *finales*, es lo que *son* en su totalidad.

Los ejemplos etnográficos de la generación de superficies muestran que los arqueólogos han de improvisar y responder a las particularidades del entorno, y recurrir a cosas poco normativas (como son la lona de plástico, la regadera para mojar las superficies, etc.). Pero curiosamente, como realmente no se puede “detener” el crecimiento de las cosas, el registro entonces no reflejaría el estrato “real”. Paradójicamente, muestra el “andamio” de acciones improvisadas que han generado los arqueólogos para que la superficie y la documentación tengan esa apariencia de objetividad. Cuando en una foto de un estrato éste aparece barrido y con un color homogéneo, no es porque el

estrato *sea así* realmente (cosa imposible de captar), sino porque detrás, entre las sombras, hay unos voluntarios tapando el sol y barriendo cada cinco minutos. El punto es que la naturaleza creativa del yacimiento exige a su vez acciones creativas, que siempre están ecológicamente situadas alrededor de las superficies. En estas acciones también se aprenden las habilidades que hacen arqueólogo a un arqueólogo. Sin comprenderlas ni identificarlas, no estamos más que trabajando sobre instantáneas situadas en un vacío que, aunque sean la base del conocimiento arqueológico, representan algo que es completamente ilusorio.

4.6.-La movilización de lo sólido y lo fluido.

Ya hemos visto que a pesar de los intentos de los arqueólogos, la naturaleza de las superficies las hace imposibles de mantener quietas. Precisamente las acciones improvisadas que se hacen en el sondeo demuestran que esto se sabe y se tiene en cuenta. Los arqueólogos, en el fondo, quizá por puro instinto, saben que las superficies hay que mantenerlas porque son frágiles y cambian de un momento a otro.

De esta manera, podemos considerar que el registro, en lugar de ser un proceso por el cual se ve un estrato que se ha esculpido previamente, luego trasladado al gabinete congelado en su representación (Hamilakis e Ifantidis 2013: 138), parece más bien basarse, en lo fáctico, en un conjunto de actividades situadas ecológicamente. La superficie inestable ha de ser mantenida para poder registrarla, como se mantiene con palos y piedras un muro a punto de caer – lo que hemos llamado “andamio”. Esa es la lógica tras actividades tales como la de tapar la luz del sol con el plástico azul.

Visto ese caso, vayamos ahora con otro fenómeno básico que ocurre en la ecología particular del yacimiento y que afecta a la generación y mantenimiento de superficies en el sondeo: la circulación de la tierra y el agua. En ello, los arqueólogos son parte de la vida del yacimiento y no visitantes esporádicos que modifican un terreno “natural” con su labor “artificial”. Esta movilización de fluidos y sólidos evidencia lo que Ingold llama “ontogénesis” - la transformación de los materiales y organismos en procesos continuos de tomar-forma - y muestra la naturaleza de las superficies con las que lidian los arqueólogos y qué hacen para hacerlo.

Esto no tiene que ver con lo que otros etnógrafos de la arqueología han identificado como la “solidificación” de datos fluidos en hechos sólidos, como si el yacimiento fuese un mar de cera que solidifica cuando ha sido excavado (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 34, Holtorf 2002), en tanto que

este proceso ha sido formulado para la creación de agentes sociales en la excavación, en la cual no hay identidades fijas sino maleables. No explica por tanto la ecología material del yacimiento, y de hecho, contradice el argumento que hemos sostenido hasta ahora en tanto replica una noción mentalista e inmóvil de los materiales.

En las tres excavaciones de las cuales parte este trabajo, se han observado actividades en relación con lo sólido y lo fluido. Se puede apreciar en todas que podemos considerar como de “adecuación” del yacimiento: creación de caminos, zonas de sombra, localización de la terrera, pozos de drenaje de agua, etc., así como otras tales como las de gestionar la tierra de la excavación, hidratarse, gestionar la respiración ante el polvo, lidiar con el agua en la atmósfera a través de la humedad, etc. Los arqueólogos forman parte de esta movilización de tierra y agua que ocurre en muchos estados y lugares, y responden y son respondidos por ella en movimiento. Esto comúnmente se observa en cómo se adecúa ese espacio denominado “yacimiento”, algo fundamental para generar conocimiento en primer lugar.

Interesantemente, muchas de estas actividades logísticas, cotidianas, suelen conllevar largas discusiones entre los arqueólogos, pues si se realizan correctamente confieren a la excavación una cierta legitimidad como algo científicamente válido, en tanto que compensan la acción irreversible de abrir el suelo (Bailey 2018: 126). Otras como crear caminos también han sido identificadas en otras etnografías como fundamentales para la práctica arqueológica, en tanto conectan las zonas de trabajo, descanso y las de gabinete. Estos caminos legitiman la excavación en tanto sirven para que la autoridad, el director, pueda visitar los distintos sondeos, chequeando que el trabajo se realiza correctamente, además de permitir que el registro del yacimiento circule hasta el espacio científico y limpio del gabinete (Edgeworth 2003: 120, 125).

4.6.1.-La circulación de la tierra.

La movilización de la tierra sirve en buena parte para la creación de caminos de acceso al yacimiento (figuras 36, 37 y 38). En el caso del yacimiento español, éste estaba situado en el lateral de una colina, y tenía dos laderas: una de ellas una ladera rocosa a través de la cual el acceso era difícil, que se encontraba en el lado opuesto del pueblo y de la carretera. La otra ladera era más amable. Daba a la carretera, con lo que era posible acceder al yacimiento fácilmente, y además en su base de instaló la *jaima* (el espacio en sombra donde se descansaba y comía) y el almacén de las herramientas. Desde ahí a la cima de la colina se extendían las ruinas, casi en superficie, de lo que había sido una ciudad medieval islámica.

La ciudad se había instalado creando terrazas en esa ladera, las cuales fueron aprovechadas años y siglos después como terrazas de cultivo, separadas unas de otras por muros de piedra que correspondían a los muros de la ciudad medieval. Así, entre terraza y terraza existían derrumbes de piedra y tierra que gracias a la colmatación salvaban la distancia entre una terraza y otra. Además de existir caminos y senderos de acceso muy deteriorados pero aún transitables. Estos caminos serpenteaban por las terrazas hasta ascender a la cima rodeando la colina. De hecho, aún se seguía usando un camino que pasaba por la antigua puerta medieval.

En un primer momento los arqueólogos accedían al yacimiento siguiendo esos caminos, que eran resultado de años y años de deposiciones, erosión, junto con insectos, plantas y otros animales y humanos que transitan por ellos. La tierra de un sitio de la colina era transportada por el viento hasta depositarse en esos caminos, para luego compactarse con el agua de la lluvia, convertida en barro y luego en barro seco. Las piedras de las terrazas y muros, algunas semienterradas, otras aún en su sitio, caían generando distintos relieves que posteriormente podían ser usados como escalones. Un sinfín de fenómenos que hacían imposible rastrear la historia de vida de esos caminos con claridad.

Como éstos no eran lo suficientemente cómodos para el acceso a los sondeos, los directores plantearon la creación de otros caminos, especialmente para las visitas guiadas. Algunos de esos caminos serían los mismos que ya existían, reparados en algunos tramos donde estaban deteriorados. Se esperaba también que la acción continuada de subida y bajada del equipo desde abajo hasta los sondeos, fuera reforzando esos caminos, aplastando la tierra, limpiándolos de plantas y rocas, etc.

Como se puede apreciar, la creación de caminos no puede ser entendida solamente como un trabajo de movilización de tierra y piedras para crearlos, como si el resultado final de esta actividad, los caminos, fuesen en realidad la implementación material de un plan forjado en la cabeza del director. De hecho, los caminos son un reflejo de la disponibilidad de los materiales en el entorno y, como ya se ha dicho, de la acción improvisada de los arqueólogos subiendo y bajando, que aunque prevista, puede dar resultados imprevisibles. Incluso en algunos casos se crean caminos alternativos: hay voluntarios que no suben por los caminos “oficiales”, sino por otros más cortos que pueden ser mucho más dificultosos y fatigosos, pero más rápidos.

La creación de los caminos involucró a veces la mano de obra de todo el equipo, recogiendo piedras derrumbadas y transportándolas hasta el lugar donde, para salvar la terraza, el director había planeado crear una rampa sobre la cual pasaría el camino principal de acceso. De la misma manera, en aquellas

zonas en las que el camino pasaba por encima de las ruinas, se usaron maderas y tierra como refuerzo para evitar su deterioro.



Figura 36. *Camino de acceso. Las piedras fueron recuperadas del entorno para salvar la distancia entre terraza y terraza, y contener la arena utilizada para levantar la rampa.*

Esta era la situación de acceso al sondeo de la parte baja. Por el contrario, para acceder a la excavación en la cima, primero había que llegar hasta ella, para lo cual se hacía necesario rodear la colina mientras se ascendía. En la ladera existía un camino que se había ido consolidando con el paso del tiempo, gracias a la tierra colmatada de la parte superior de la montaña. Al llegar casi a la cima, había un pequeño saliente rocoso que era difícil de salvar, donde se decidió crear una escalinata con tierra y maderos (figura 37, y caso similar en el yacimiento europeo-japonés, figura 38).

Tanto para la escalinata como para el camino se fue utilizando la tierra de la terrera del sondeo de la cima, que no solamente caía convenientemente desde arriba hacia abajo hasta depositarse cerca del camino, sino que además era movilizaba por el equipo para que no se acumulase y taponase el tubo. Con esta tierra se fue agrandando el camino, que fue compactándose gracias a las subidas y bajadas del equipo.

Para la escalinata ocurrió algo parecido. Se utilizaron maderas para crear los escalones, los cuales fueron rellenos con piedras que había por la cima (posiblemente de los derrumbes de las estructuras), y por la tierra excavada, que en lugar de ser lanzada a la terrera era llevada a la escalinata para rellenar los escalones. Posteriormente, el equipo bajaría y subiría por ella para compactar la tierra. Uno de los problemas con los escalones era precisamente que la tierra era demasiado movediza, razón por la que se hacía necesario compactarla para evitar caídas.



Figura 37. Creación de la escalinata en el yacimiento español, y escalinata en el yacimiento europeo-japonés, donde se usaron sacos terreros como escalones. En ambos casos se usaron maderas, y tierra proveniente de la excavación.

Los caminos son un buen ejemplo para observar la movilización de lo sólido por el yacimiento, sin lo cual no se podría comprender el trabajo arqueológico llevado a cabo.

La creación de caminos involucra la movilización de una tierra poco compacta, la que se extrae del yacimiento o de la terrera. Aquí observamos otro tipo de movilización. La tierra original del yacimiento normalmente es compacta. De hecho, los diferentes tipos de compactación que presentan los estratos sirven a menudo para distinguirlos unos de otros, aunque a veces un mismo estrato puede presentar una gran diversidad de compactación. En la excavación las herramientas rompen esta tierra compacta, disolviéndola en tierra arenosa y en polvo (figura 39). Por una parte, la tierra menos compacta es la que se recoge y se coloca en el capazo, que luego es vaciado en la terrera (figura 40). Una vez en la terrera, con la acción del viento, también se convertirá en polvo, aunque la mayor parte de la arena amontonada se dejará ahí, y, con el paso de los días y la acción de la lluvia y/o el trabajo

de los voluntarios, se compactará un poco más. Esa arena se re-aprovechará para los caminos y para otros menesteres.

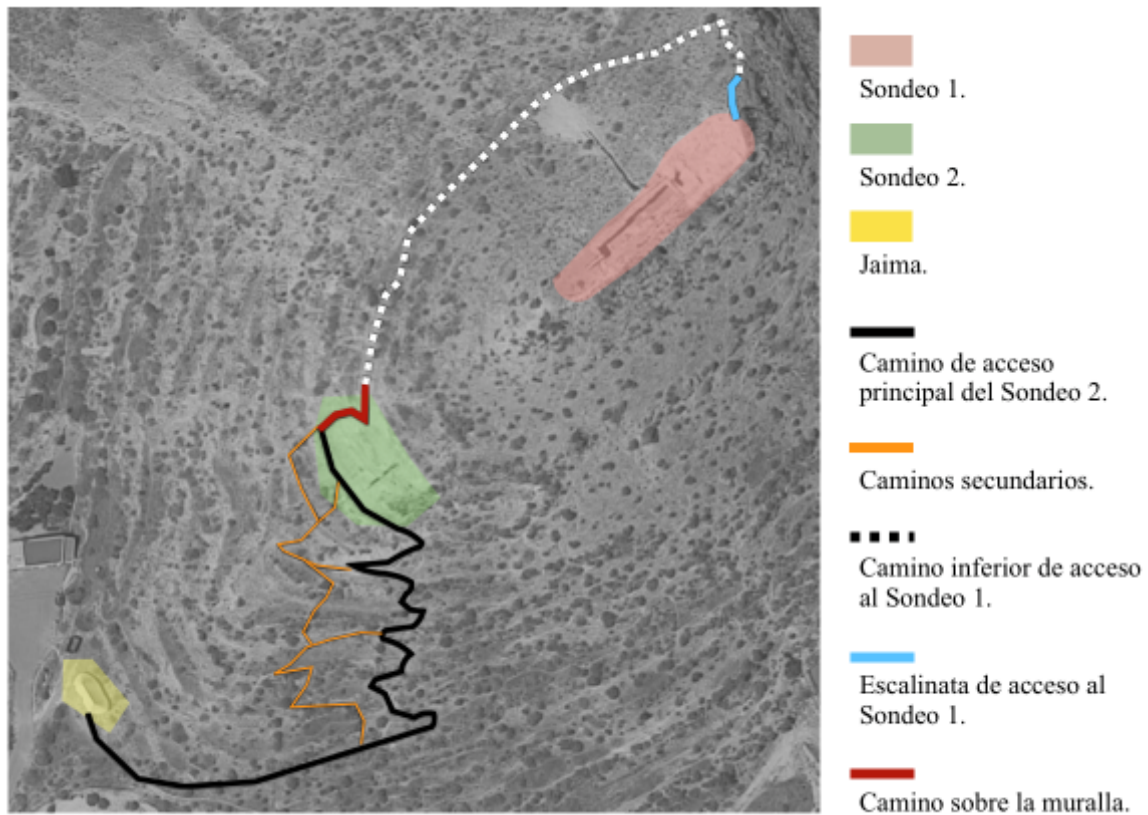


Figura 38. *Croquis de los caminos en el yacimiento español.*

La tierra descompactada excavada de la terrera circula de ida y vuelta entre espacios “importantes” (excavación, gabinete) y de “descarte” (terrera, basurero). Esto se aprecia en la circulación observada etnográficamente aquí, donde la tierra era llevada con el capazo hasta los espacios donde se la despoja de cualquier significado cultural o arqueológico (pasa a ser tierra “corriente”, destinada a otros usos, como los caminos, o a ningún uso en absoluto), o al gabinete para análisis pedológicos, después de los cuales se descarta definitivamente. En general también hay otros circuitos en otras excavaciones arqueológicas europeas, como puede ser el cribado o el flotado, donde se estudia la tierra que aún tiene algún valor, disolviéndola aún más. La tierra sobrante es devuelta a la terrera ya sin ningún valor científico.

Tanto en la terrera como en el sondeo, la arena convertida en polvo pasará a la atmósfera, al aire, y de ahí pasará al interior del cuerpo de los arqueólogos por la respiración. Y se depositará gracias a la gravedad en otras partes del yacimiento.



Figura 39. La tierra compacta se vuelve arena durante la excavación, pasando a circular por otras partes del yacimiento, incluido el cuerpo de los arqueólogos.

Así las cosas, tenemos que una tierra arenosa se depositó en el pasado sobre las ruinas, enterrándolas y compactándose, para luego durante la excavación ser descompactada y de nuevo moverse como arena. Siendo arena, vuelve a depositarse en otras partes del yacimiento (atmósfera, lugares, caminos, terrera, cuerpos, etc.), presumiblemente compactándose de nuevo al caer al suelo. Así, lo que en un principio parece un elemento sólido, cuya superficie es registrable y luego descartable, una materia básica para adaptar el yacimiento a las necesidades de los arqueólogos, aparece en realidad como algo que no es totalmente sólido y que se encuentra entremezclada con otros elementos propios de la ecología de la excavación.

Como vemos en la figura 40, lo que ocurre parece una circulación de la tierra hacia “fuera”, ya que es “drenada” a la terrera mediante los tubos, para ser empleada después en la creación de los caminos de acceso. Esto ocurre de la misma manera en los yacimientos japoneses, donde la tierra arcillosa es raspada y desmenuzada, introducida en los cubos, y llevada a la terrera donde se criba y se usa para hacer sacos terreros una vez seca. De hecho, en el caso del yacimiento japonés, cuando finaliza la excavación, el sondeo es rellenado con los sacos terreros, y sobre éstos se deposita la tierra de la terrera con la ayuda de una pala mecánica. En este proceso la tierra se seca adoptando un color

uniforme, lo que genera la impresión de que nunca hubo una excavación ahí. La sequedad de la tierra es congruente con la voluntad de los arqueólogos por borrar sus huellas una vez que abandonan el yacimiento, lo que contrasta con su costumbre de ir regando y humedeciendo constantemente la superficie del sondeo durante la excavación y durante el fotografiado (por ejemplo, figuras 29 y 32).



Figura 40. *Terrera del sondeo del yacimiento español. La arena se vacía en los tubos, que conducen a la terrera. Una vez en la terrera, la arena es transportada a otros lugares del yacimiento para utilizarla en los caminos.*

4.6.2.-La circulación del agua.

Lo mismo ocurre con el agua. El agua, el ejemplo perfecto de un fluido, circula por los yacimientos arqueológicos en diversas formas. Forma parte de la tierra en primer lugar, es una de sus propiedades. Sin ir más lejos, y aunque suene evidente, el agua penetra en la tierra durante las estaciones lluviosas, y su humedad sigue presente hasta que va secándose durante la excavación. La cantidad de agua presente en ella volverá a aumentar cuando se rellene el sondeo y vuelva a llover. También, es un elemento del que dependen características básicas de la tierra como pueden ser el color, la compactación y la textura de los estratos, que además relacionan otros aspectos como la aparición de vegetación, raíces, insectos y la conservación en mayor o menor medida de las cosas enterradas.

Pero en el enfoque que hemos venido delineando hasta ahora, teniendo en cuenta el cuerpo del arqueólogo ecológicamente situado en un entorno en constante cambio, el agua aparece como un elemento fundamental por motivos totalmente diferentes.

Aunque sea obvio, el agua es esencial para hidratarse durante el trabajo de campo. Parece una cuestión menor, casi frívola, pero desde el punto de vista etnográfico que estamos siguiendo resulta ciertamente reveladora por los momentos en los que ocurre y cómo ocurre. Esto es especialmente importante en el caso etnográfico español, aunque un tanto relativo y circunstancial en los casos japoneses, donde las fases de trabajo y descanso son mucho más rígidas. En el yacimiento español el agua para beber es transportada congelada, en un gran termo, pues así puede durar fresca mucho más tiempo en el clima habitual de las excavaciones veraniegas. Llevándola como sólido, como hielo, los arqueólogos *saben* que a causa del calor va a ir descongelándose convirtiéndose en líquida, momento en el cual ya estará disponible para beber (figura 41).



Figura 41. *Circulación del agua en distintos estados y espacios (botella, cuerpos, atmósfera.).*

Normalmente esta pequeña circulación de sólido-líquido tiene un marcado carácter temporal, pues enmarca un espacio de trabajo, normalmente las primeras horas de la jornada, que corresponde al tiempo que el agua llega congelada al yacimiento hasta que se ha descongelado, momento a partir del cual se “permite” ir haciendo pequeños descansos para ir a beber. Esta estructura temporal también

corresponde con otras cuestiones sensoriales tales como el cansancio. En otras ocasiones se puede tener sed y que no haya agua líquida disponible: esto obliga a ir estructurando cuándo se puede descansar (parando por tanto de excavar, reduciendo la circulación de la tierra), espaciando los momentos en los que se puede beber de forma que correspondan al lento ritmo en el que el agua se descongela.

De la misma forma, a mayor trabajo (mayor circulación de tierra) bajo el sol, más agua se pierde a causa del sudor, llevando a los arqueólogos a sentir una necesidad imperiosa de beber y descansar bajo la sombra. Esto afecta directamente a cómo se interpreta el yacimiento en la excavación (si entendemos que no hay una distinción clara entre cuerpo y mente, y que los arqueólogos trabajan *con* los cambios en la tierra), llevando a los arqueólogos a juicios erróneos y apresurados sobre las propiedades de la tierra, que a la larga, se convierten en interpretaciones incorrectas que condicionan la identificación y excavación; algo en lo que profundizaremos en el siguiente capítulo. Además, el agua dentro del cuerpo de los arqueólogos se evapora a causa del sudor y pasa a la atmósfera, desde la cual se genera una humedad que aumenta la sensación de calor, provocando más sed. Incluso por las mañanas esta humedad, acentuada por la brisa marina, se transforma en agua líquida con el fenómeno del rocío matutino, que crea una ligera capa de barro sobre la superficie de tierra del yacimiento barrida el día anterior.

El ejemplo del agua embotellada, que podría pasar por anecdótico, muestra cómo las diferentes circulaciones dentro del yacimiento se atraviesan unas a otras de forma ecológica, entremezclando los movimientos, emociones y sentidos del cuerpo, con los materiales y sus estados, y con los fenómenos atmosféricos, que, en suma, muestran un movimiento creativo general que ocurre en la práctica arqueológica. Y todo ello determina cómo se interpreta e identifica la tierra en la excavación.

Otro ejemplo de esto se observa cuando los arqueólogos van a ir a beber agua a los puntos designados para ello, empleando caminos “no oficiales”, por decir así (figura 42). Estos caminos que se van generando creativamente con la actividad misma de los arqueólogos, día tras día, se dirigen hacia la terrera o hacia la zona en sombra en la que se almacena el agua, completando un complejo circuito sólido-líquido. En este caso, el nivel de definición y compactación de la tierra del “camino hacia el agua” corresponde directamente con el ritmo de descongelamiento de la botella, que habilita las ventanas temporales en las que se permite ir a beber, así como con el ritmo del trabajo donde el agua pasa de nuevo a la atmósfera en forma de sudor, generando la necesidad corporal y sensorial de hidratarse, que a su vez ralentiza la excavación.

Al igual que ocurre en el yacimiento español, en los yacimientos japoneses tiene un destacado papel la humedad, el agua en suspensión en la atmósfera. Como normalmente por las noches llueve y se inundan los sondeos, por la mañana esta humedad se acrecienta dentro del sondeo de excavación, haciendo que suba la temperatura y que los arqueólogos acaben empapados de sudor. De esta forma el sudor acaba siendo incorporado en la práctica, circulando por el cuerpo de los arqueólogos y finalmente mojando la ropa y cayendo a la superficie del sondeo. La humedad del ambiente se incorpora así tanto a los cuerpos como al sondeo, y afecta directamente al trabajo de excavación de la tierra. De hecho, la humedad de la tierra se considera una propiedad fundamental para registrar las superficies correctamente, siendo que una tierra seca presenta un color que impediría clasificarla correctamente.

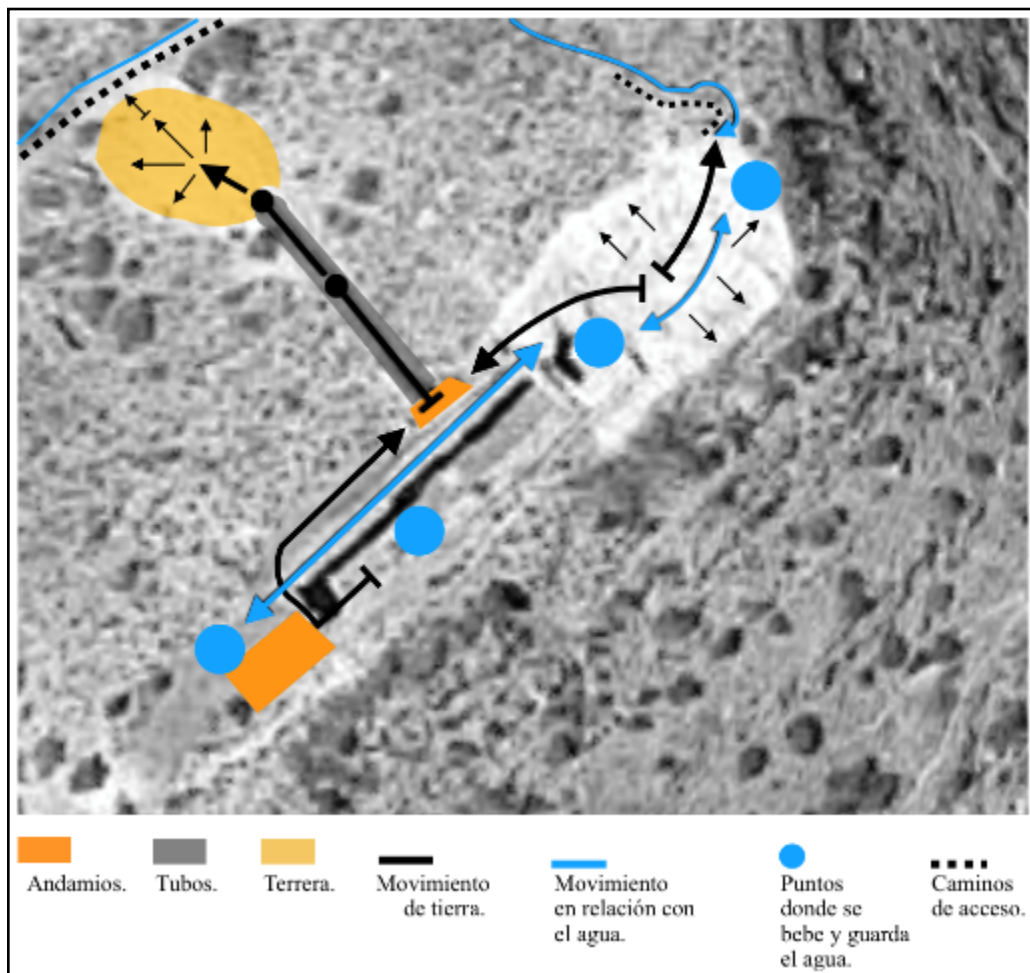


Figura 42. Croquis de la circulación de la tierra y el agua en el yacimiento español.

Otra sinergia que se observa en el yacimiento es la incorporación del agua en la tierra. En el caso español hemos visto que la humedad y el rocío se unen con la tierra de una forma superficial, haciendo

raro encontrar gran cantidad de barro. Pero en los yacimientos japoneses esto es lo más común, por la presencia constante de estas lluvias nocturnas veraniegas que inundan los sondeos. Por eso se usa la tierra de la terrera en la creación de sacos, que al finalizar la jornada se colocan alrededor del sondeo para evitar inundaciones (figura 43).



Figura 43. *Uso de los sacos terreros para frenar la incorporación del agua al sondeo en el yacimiento japonés. Aquí la circulación de la tierra y agua es difícil de desligar.*

Curiosamente, en la misma terrera hay un caso de la incorporación de la tierra y el agua. La tierra excavada, arcillosa y húmeda, casi barro, es depositada en la terrera, donde se seca. Es decir, donde el agua pasa a la atmósfera, cambiando las propiedades de la tierra de la que se desliga. Una vez seca, la tierra se vuelve arenosa y en ese estado es más fácil introducirla en los sacos terreros (figura 44).

En ambos yacimientos japoneses los días de lluvia se forman charcos (figura 45), llegándose a generar riadas que inundan el sondeo hasta arriba. En estos casos hay que utilizar esponjas (*sponge*) y cazos (*nisaku*) para drenar, achicar y secar el agua antes de comenzar a trabajar. En el caso de la inundación del yacimiento japonés, se drena el agua utilizando una bomba eléctrica, animada por un generador a gasolina. El agua drenada va a parar a una acequia cercana, y por ende, al regadío de los campos de arroz adyacentes.



Figura 44. *Circulación de la tierra en el yacimiento japonés. Arcillosa en la humedad del sondeo, a la carretilla convertida en barro, y de ahí a la terrera, donde se dejará secar para rellenar sacos terreros.*



Figura 45. *Yacimiento mixto europeo-japonés. Uso de la lona azul para evitar la incorporación del agua en el sondeo y uso de los sacos terreros (con tierra de la terrera) para que el viento no levante la lona. Esa lona será usada para la fotografía por parte de los europeos, para generar una sombra homogénea en todo el sondeo, tal como ocurre también en el yacimiento español. Este hecho permite intuir que las diferencias metodológicas entre japoneses y europeos repercuten en el uso compartido de las herramientas, que va en función de la importancia que se le da a fenómenos ambientales tales como el sol y la lluvia, en este caso.*

En caso de inundaciones constantes, en el yacimiento japonés se excava una zanja dentro del sondeo a modo de espacio donde almacenar el agua para acumularla en un punto concreto y poder extraerla con la bomba, y así poder trabajar mientras tanto en el resto del sondeo. Aún así el agua se sigue introduciendo en la tierra y durante toda la jornada va supurando, inundando el sondeo desde dentro. Esto convierte a la tierra en barro constantemente. Y siendo barro, sus propiedades (colores, texturas, etc.) son totalmente distintas a las de la tierra seca o a la de la tierra arcillosa. Así, los estudiantes también tienen que ir excavando en función del tiempo que la tierra tardara en secar, pues si se secaba demasiado haría imposible su correcta identificación. Por eso, y a pesar de todo, se suele regar todo el sondeo para humedecer la tierra y hacerla más oscura, tratando de mantener todo el tiempo una apariencia homogénea. De hecho rociar la tierra con agua no es algo exclusivo de las excavaciones japonesas, sino una técnica que se ha utilizado también en yacimientos europeos para ver mejor las diferentes estructuras y elementos de varios colores y relieves.

La creación de zanjas para acumular el agua de la lluvia dentro del sondeo y poder drenarla ya no consiste tanto en convertir lo compacto en disuelto, sino directamente picar el barro para sacarlo tal cual. Esta labor representa la relación directa entre el agua y la tierra. Por separado, la tierra se utiliza para crear sacos terreros con los que se pretende impedir que el agua de la lluvia penetre al interior del sondeo, mientras que el agua también es utilizada para regar la superficie y para limpiar las herramientas. Pero como barro, lo único que importa es quitarlo de en medio cuanto antes - al menos en la zanja de drenaje, en la que se busca excavar más profundo para exponer estratos más profundos o la micro estratigrafía de la pared del sondeo por adelantado.

En el caso de este yacimiento, el barro, que no deja de ser tierra que se extrae a diario del sondeo, se pega en las herramientas, haciendo necesario que haya que limpiarlas con agua en un proceso llamado *ageru* (figura 46). En un grifo adyacente al almacén donde se guardan las herramientas se limpia cualquier resto de tierra arcillosa de las mismas, para evitar que la tierra las degrade y rompa. Por otra parte esto sirve para enseñar orden y limpieza a los alumnos de cara a la jornada del día siguiente. Después de ser limpiadas, se guardan en el almacén, empapando el suelo y generando humedad dentro del edificio.



Figura 46. Ageru, *la limpieza de las herramientas con agua*.

Un último caso de la circulación del agua se da cuando en el yacimiento japonés, a causa de un tifón que obligó a no excavar algunos días, se realiza trabajo de gabinete limpiando cerámicas. El proceso de limpieza de cerámicas involucra llenar unas cajas de plástico, llamadas *contena*, de agua. Esta agua se usa para ablandar la tierra, convirtiéndola en barro fácil de limpiar en los fragmentos. En este proceso, el agua circula por las diferentes habitaciones del gabinete. Y finalmente continúa su camino unida al barro, siendo evacuada en el desagüe o cuando se evapora en el proceso de secado de las piezas por medio de la acción del ventilador y del calor.

En suma, lo que muestra esta circulación es precisamente la misma pregunta que nos hacíamos al comienzo del capítulo, al dudar de la posibilidad de mantener una superficie “paralizada”, y confiar en que su registro implica documentarla “tal como es”. Veamos la figura 47: ¿Dónde está el estrato realmente? ¿En el agua, en la tierra húmeda, en la compacta, en la suelta, en la seca, en la de fuera, en la de los lados?

De esta manera, para concluir este capítulo, podemos ver que la circulación de sólidos y fluidos en el yacimiento (tierra y agua normalmente) es una parte fundamental del trabajo de campo, que no tiene que ver con labores “arqueológicas” pero sin la cual no se puede comprender la práctica arqueológica. Es precisamente algo que ejemplifica perfectamente el punto de vista mantenido en este capítulo en relación al giro de los materiales y a la creatividad transformativa inherente a la vida. El circuito sólido-líquido es parte de ese cambio continuo de las superficies. Por supuesto, también complementa la crítica al registro arqueológico, aquel basado en la generación y el obligatorio mantenimiento de las superficies que representan estratos completos. La existencia de estas circulaciones contrasta enormemente con el intento por mantener la superficie quieta, pero de alguna manera lo explica. El registro de estas superficies requiere una movilización de herramientas y recursos materiales,

corporales y medioambientales, además de toda una serie de acciones improvisadas en las que se aprenden y desarrollan habilidades “arqueológicas”, para generar durante unos instantes la superficie válida para el registro, lo que lo hace distar de ser un proceso mecánico, exclusivamente visual u objetivo.



Figura 47. *Aspecto del sondeo en el yacimiento japonés a mitad de campaña. ¿En qué momento podemos considerar que vemos las propiedades del estrato tal como es, cómo hace creer el registro?*

Los convencionalismos de la representación científica explican por qué se hacen estas acciones, pero no las acciones mismas que, en tanto que improvisadas, demuestran una adaptación de los

arqueólogos respecto al yacimiento. Así, es posible desmitificar la visión del registro arqueológico como una creatividad basada en la creación de “resultados-finales-observables”, en este caso, el registro como culminación del proceso de excavación *finalizado*. Detrás de esta visión hay un pensamiento cognitivista que contiene sesgos como son la doctrina del hilemorfismo y el ocularcentrismo, que también han influido en cómo se entiende la creatividad en general en Occidente.

Observar el trabajo arqueológico bajo los presupuestos de un enfoque que matiza el enfoque simétrico permite comprender la creatividad de otra forma: como inherente a la vida misma. Así, en constante movimiento, es como el yacimiento se excava. Significativamente, hemos visto como en el yacimiento arqueológico, lejos de esa imagen de un pasado incorruptible que está “esperando” ser encontrado, salvado y documentado, existe una ecología que hemos ejemplificado con la circulación de sólidos y líquidos. Tierra y agua se transforman en distintos estados, pasando del subsuelo a la atmósfera, a los cuerpos, a otros lugares, mezclándose, compactándose y disolviéndose. Por decirlo de alguna manera, como sostiene la Reología - la ciencia que estudia la deformación y el flujo de la materia - son *líquidos-sólidos* y *sólidos-fluidos* (Simonetti 2018).

En definitiva, con estos procesos el yacimiento se constituye continuamente como algo creativamente “nuevo”, “original” y “novedoso” pero que no es creado por un diseño previo ni tras un proceso extinguido. Las ideas de la creatividad hegemónica aparecen como extrañas si observamos lo que ocurre en un yacimiento, donde casi todo es por fuerza imprevisible. Los arqueólogos se encuentran dentro de su sistema circulatorio formando parte de su “respiración”.

¿Cómo responden los arqueólogos a esta respiración? ¿Qué impacto tiene esto en el trabajo de campo concreto? Es algo que veremos en el siguiente capítulo, donde nos adentraremos en la antropología de los sentidos. Vale aquí la pena enfatizar que esta creatividad basada en las cosas que cambian y *crecen* desafía la conceptualización hegemónica de la creatividad, considerada como un fenómeno de la mente mediante el cual se generan ideas novedosas y originales, que luego son implementadas en la materia. Desmitificar esta idea tan extendida no solamente pasa por desafiar el hilemorfismo inherente a esta conceptualización, sino también, como sugiere la observación del trabajo de los arqueólogos, por el reconocimiento de la improvisación a un trabajo aparentemente normado y objetivo. Improvisación como algo que consiste en responder creativamente con el cuerpo a los flujos del entorno. Como idea contraria a la creatividad hegemónica, la improvisación es aquello que hacen los denostados artesanos, en contraste con las ideas de los genios creativos encumbrados en los “andamios” de la sociedad moderna y posmoderna.

5.-Los arqueólogos en el “sistema circulatorio” del yacimiento.

En el anterior capítulo expusimos la generación de superficies en el yacimiento arqueológico, una actividad que articula la excavación y que sirve de base para la generación del registro dibujado y fotografiado, del cual surge el conocimiento científico “válido” que se produce en el trabajo de campo. Las superficies se supone que exponen un pasado incorruptible que estaba enterrado, paralizado en el tiempo, transmitiendo información pretérita. Son además consideradas algo novedoso y original, el producto *acabado* del proceso de excavación de un estrato. Una vez expuestas, deben ser registradas, quedando como una instantánea “objetiva” del yacimiento que podrá ser interpretado desde el conjunto de todas las instantáneas de las superficies registradas, una vez que ha terminado el trabajo de campo, en retrospectiva.

Sin embargo, veíamos por una parte que esta actividad requiere la implicación corporal con el entorno en el que se trabaja, como respuesta a la ecología del yacimiento en la que se identifica una circulación de elementos sólidos y fluidos - tierra y agua en concreto -, que hace que mantener la superficie “quieta” el tiempo necesario para tomar las fotografías y dibujos sea una actividad improvisada y tremendamente inestable, basada en lo que hemos llamado un “andamio” de actividades que, como palos apoyando un muro a punto de caer, mantienen las condiciones de esa superficie el tiempo suficiente para que pueda aparecer en la foto, tal como los arqueólogos quieren que aparezca.

Esta idea de que la superficie es algo que se mantiene inmóvil en el tiempo es la base de un registro atemporal, que se toma como análogo al yacimiento auténtico. El yacimiento pasaría a considerarse como el conjunto de las instantáneas de las superficies generadas y mantenidas. Las instantáneas aparecen así como el “producto” novedoso de la actividad de campo. En términos de la creatividad hegemónica, con ello se consigue crear algo nuevo y original, nunca antes visto, y con ello la arqueología se constituye como una ciencia útil en el mundo contemporáneo, al aportar también cosas nuevas. La paradoja es que para ello primero se reducen las propiedades de su principal objeto de estudio, los materiales, al copiar y re-construir el yacimiento con instantáneas convencionalizadas. Finalmente es a partir de estas reconstrucciones (productos *novedosos* que encajan en las categorías de clasificación preestablecidas), y no de las propiedades complejas de los materiales del yacimiento en sí, desde donde se avanza en el conocimiento arqueológico.

El punto fuerte de este registro está en la presuposición de que refleja objetivamente los materiales que estaban ahí abajo esperando ser encontrados, y en la oportunidad que ofrece de ir y volver, por

distintas capas de tierra ya destruidas para siempre, montando y desmontando su potencia. Veíamos en el capítulo anterior que esta idea está en relación con un pensamiento moderno cognitivista con sesgos tales como el representacionismo, ocularcentrismo y el perspectivismo – el mundo como una exterioridad medible con los ojos de la mente en la distancia - y la doctrina del hilemorfismo - la idea de que la materia es pasiva y adopta la forma de diseños proyectados desde la mente. Distanto de la noción de que el registro es algo normado y objetivo, intenté mostrar que las actividades de documentación también contienen una dimensión corporal que muestra la importancia de reconocer el papel del cuerpo del arqueólogo respondiendo a los fenómenos ambientales del yacimiento. Esto forma parte de la práctica arqueológica, y explica cómo se actúa en ella, pero está fuera de los convencionalismos.

Para abordar esta situación era necesario explorar cómo los arqueólogos se relacionan con los materiales. Así, veíamos las teorías simétricas del giro ontológico, que criticábamos, y proponíamos en su lugar añadir el matiz del giro de los materiales de que todo está en constante crecimiento. Las cosas no son instantáneas puestas en movimiento, sino que *duran*, son emergentes en un presente que nunca llega, siendo así irreversibles y con propiedades difícilmente registrables. Bajo estos presupuestos se analizaron la generación de superficies y el ejemplo concreto de la circulación de sólidos y fluidos en el yacimiento.

En tanto que la tierra que conforma el yacimiento está en constante cambio, resulta muy difícil distinguir claramente dónde está la superficie “real” de un estrato, la “quieta” que es representativa del mismo de forma objetiva. Lo que registran el dibujo o la fotografía es un momento muy concreto, producto del “andamio”, que no existía un segundo antes, y que no existirá un segundo después. Un ejemplo de ello se podía apreciar en la circulación de lo sólido-fluido por el yacimiento. Esta circulación tiene un impacto en términos metodológicos al requerir el despliegue de actividades improvisadas sin las cuales sería imposible entender cómo los arqueólogos actúan en el yacimiento. Estas actividades, como veremos en este capítulo, están marcadas por los sentidos y el modo en que los arqueólogos *habitan* el yacimiento con sus cuerpos en movimiento.

Todo ello obliga a mirar el yacimiento de una forma distinta. Hemos visto que, desde el punto de vista material, el yacimiento es como un “sistema circulatorio”. Agua y tierra se mueven todo el tiempo, incorporándose y emergiendo desde el suelo a la atmósfera, por el cuerpo de animales y humanos, etc. A continuación, exploraremos esta idea desde el punto de vista de la percepción en movimiento, del generar conocimiento en la *práctica*. Esto se observará atendiendo a cómo los arqueólogos “responden” a la circulación de sólidos y fluidos. Estas respuestas constituyen otro paso

en la definición de una nueva idea de la creatividad, ecológicamente situada y basada en la improvisación, y contrapuesta a la creación de productos nuevos, originales y finalizados que únicamente se pueden mirar en la distancia.

5.1.-Las respuestas de los arqueólogos a la circulación de tierra y agua.

Al final del capítulo 3 vimos que existe un enfoque en etnografía de la práctica arqueológica que no se centra en la faceta discursiva y abstracta de la arqueología, sino en observar la práctica en sí. Veíamos el trabajo de Matt Edgeworth, *Acts of Discovery* (2003), que suponía un primer paso para la inclusión del cuerpo de los arqueólogos en un modelo explicativo de cómo se genera el conocimiento en la práctica arqueológica. El entendimiento surgido a partir del cuerpo podía dar sentido a los materiales del pasado que se encontraban, en tanto que el arqueólogo entendía los restos gracias a extrapolar lo que siente con su cuerpo a lo que pudieron sentir las personas del pasado que crearon y usaron los objetos y estructuras que se encuentran.

Otros etnógrafos de la práctica arqueológica habían identificado que excavar es seleccionar, reconociendo la importancia del arqueólogo particular. Sólo con la selección lo material pasaría a ser un “hecho”, como también se hace en los mapas y croquis del yacimiento donde se destacan unas cosas sobre otras, en función de categorías consideradas importantes (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 38, Goodwin 2002). De hecho, han considerado que la principal actividad del arqueólogo es la de fabricar el dato activamente con las herramientas, para lo cual aprender las habilidades para usar las herramientas sería lo fundamental (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 39, Edgeworth 2003).

El arqueólogo sujetando el paletín aparecía en el paradigmático modelo de Edgeworth como mediador entre los dominios de lo natural y lo cultural, que aparecían separados en dos fases - transacciones naturales e inscripciones culturales. Aunque la intención de Edgeworth es poner un puente entre ambos dominios, en realidad nunca se acababa de difuminar su separación. Para superarlo, introducíamos el trabajo de Cristián Simonetti, *Sentient Conceptualisations* (2018), donde se va un paso más allá reconociendo que el conocimiento arqueológico es generado en un intercambio constante y simultáneo entre excavación y registro. Los arqueólogos por ejemplo usan su memoria mientras perciben lo que excavan, para ir interpretando a tiempo real. Esto sucede mientras los arqueólogos se adaptan ecológicamente al medio a través de la práctica.

Este enfoque no tiene que ver con cuestiones socio-políticas de la arqueología, con la construcción hacia arriba del conocimiento posprocesual, ni con el develamiento del pasado inmóvil bajo tierra, sino con los procesos de conceptualización, es decir: la creación de conocimiento (Simonetti 2018: 7). Nociones como “descubrimiento” (de carácter perceptual) o “construcción” (de carácter conceptual) no serían apropiadas, independientemente, para explicar el surgimiento del conocimiento en arqueología. Ambas presuponen un mundo preconcebido que es aprehendido mediante los sentidos, pero sobre el que se imponen significados culturales abstractos (Simonetti 2013: 58).

Esta crítica parte de la llamada antropología de los sentidos – que estudia las relaciones entre el sensorio y lo cultural –, donde sin embargo ocurre algo similar a lo que le ocurría a la tendencia del giro ontológico: si bien abre la puerta a un nuevo desarrollo teórico, lo hace reproduciendo algunos sesgos cognitivistas del pensamiento moderno, en su caso el del ocularcentrismo, por el cual se define la experiencia percibida por todos los sentidos únicamente con los preceptos del de la vista (Ingold 2000).

En las tres etnografías realizadas se ha observado que los arqueólogos no solamente están dentro de un yacimiento en el que se movilizan sólidos y fluidos, materialmente, como veíamos en el capítulo anterior, sino que los cuerpos de ellos y ellas forman también parte de esta movilización desde un principio. Los arqueólogos circulan en este sistema movilizándolo sólidos y fluidos con las labores que realizan e incorporando y expulsando tierra y agua de sus cuerpos a través de la respiración y la piel, y también de otra forma más: mediante sus sentidos y emociones, cuya dimensión repercute en el desarrollo de las acciones y el conocimiento obtenido de la práctica.

La pista de la existencia de esta dimensión sensorial se observa en momentos puntuales, como cuando una pala excavadora rellena el sondeo de la excavación del yacimiento japonés. En ese momento, los estudiantes que han excavado ahí durante semanas, adoptan diversas actitudes corporales tales como bajar la cabeza, darse la vuelta, quedarse rígidos mientras miran la pala, mostrar sorpresa y reírse de forma nerviosa, etc. Esto, que puede pasar por anecdótico, muestra una conexión emocional que refleja hasta qué punto los arqueólogos no son ajenos al yacimiento que excavan. Algo que también se observa con el caso de los caminos que veíamos en el capítulo anterior, que nos enseñan que los yacimientos están siempre en constante cambio, y se van convirtiendo en entornos complejos llenos de obstáculos que hacen necesario que los arqueólogos adquieran una sensibilidad especial para saber cómo moverse en ellos (Simonetti 2018: 54).

El fenómeno del “sistema circulatorio” observado etnográficamente en las excavaciones, coincide con lo explorado por Richard Sennett (1997) en lo concerniente al descubrimiento del sistema circulatorio del cuerpo humano y su reflejo en el diseño de la ciudad moderna a partir del siglo XVIII en Occidente.

De forma interesante, Sennett señala que el uso de conceptos como los de venas, arterias, pulmones y corazón para referirse a partes de la ciudad (o a eventos dentro de la misma, como en la expresión “las principales arterias de la ciudad están bloqueadas”) viene de la influencia del trabajo, en 1628, *De Motu Cordis* de William Harvey, descubridor de la circulación de la sangre en el interior del cuerpo. Esta idea caló profundamente en la época, sobre todo conduciendo a nuevas ideas sobre la salud pública que luego se aplicaron en el diseño de las ciudades, llegando a verse en trabajos tan importantes como *La Riqueza de las Naciones* de Adam Smith, donde aparece en la forma que tiene Smith de conceptualizar la circulación de las personas, el capital y el mercado libre. La circulación tiene, como en el cuerpo, consecuencias revitalizadoras y renovadoras, ya que el corazón “mueve y purifica” la sangre del deterioro (Sennett 1997: 276).

Esta metáfora también se extendió a otras nuevas ciencias del cuerpo, tales como la neurología (caso de las investigaciones sobre el sistema nervioso del fisiólogo Albrecht van Haller en 1757) donde se conjugaron con el modelo circulatorio de los nervios: cada parte del cuerpo es independiente pero conectada al resto a través de una circulación (Sennett 1997: 278).

La conexión entre la ciudad y el cuerpo siguió estableciéndose con los nuevos descubrimientos sobre la piel. Por ejemplo, en el siglo XVIII el médico Ernst Platner mostraba la relación entre la circulación dentro del cuerpo y la experiencia ambiental del mismo. Es decir, el aire circula al igual que la sangre, se introduce y sale del cuerpo; la piel funciona como un filtro. Así, la suciedad de la piel que bloquea los poros, y que no permite ver la circulación de la sangre bajo ella, impide esta “respiración” y tiene efectos nocivos en la salud (Sennett 280-281).

Extrapolando esta metáfora a la ciudad como sistema circulatorio, se hizo necesario mantener limpia su “piel”, lo que aumentó la higiene. La suciedad se empezó a ver como algo negativo para mantener la circulación y la respiración de la ciudad (es decir, su salud), y tuvo consecuencias inmediatas: las instituciones comenzaron a combatir aquellos “hábitos sucios” - sobre todo en relación con la evacuación de excrementos a las calles - que tenía gran parte del campesinado que llegaba desde el campo a la ciudad. Esto implicó que la ciudad comenzase a proveerse de lo necesario para ser un cuerpo saludable, por ejemplo, pavimentando las calles y creando sistemas de alcantarillado. De

hecho, el sistema circulatorio descubierto por Harvey implicó que aire, agua y otros productos se mantuviesen siempre en movimiento (Sennett 1997: 283). Otro ejemplo es la creación de los pulmones, grandes espacios naturales donde las personas que transitaban por las arterias podían respirar, renovar, aire fresco en sus cuerpos. Caso del plano de la nueva ciudad de Washington, en Estados Unidos, que copiaba los jardines de Luis XV en París.

Todo ello también repercutió en las personas, en sus hábitos (obligando a reducir la suciedad, uso del papel higiénico, mantener la piel limpia) y sus formas de vestir (ropajes más sencillos), mostrando claramente una relación directa entre el cuerpo (sano) y la ciudad (limpia), que comparten una misma lógica sobre un sistema circulatorio fluyendo, que en ciertos momentos puede llegar a obstruirse y comprometer su salud (Sennett 1997: 282).

Como se puede observar, esta metáfora del sistema circulatorio articula diferentes modelos urbanísticos, políticos, económicos y sociales, en función de partes del sistema circulatorio del cuerpo humano tales como arterias, pulmones, centros neurálgicos, etc. Arqueólogos como Hamilakis han identificado una circulación y división espacial similar en sitios arqueológicos tan populares como la Acrópolis, considerando que el yacimiento se extiende por la tienda de recuerdos, las casas cercanas, el paisaje circundante o los carteles que la gente encuentra en el acceso (Hamilakis e Ifantidis 2013, también ver Holtorf 2006: 90). En este sentido, un sitio de tanta significancia histórica también se extiende por diferentes públicos, instituciones y tiempos (Hamilakis y Anagnostopoulos 2009: 66-67, Edgeworth 2006: 13). En otras etnografías tales como la de Edgeworth también se explora la conexión a través de caminos de las distintas zonas de descanso, excavación y gabinete, que especialmente radian desde éstas últimas donde además se limpian los hallazgos⁷² (Edgeworth 2003: 64, 75).

De una forma similar ocurre exactamente lo mismo con las distintas partes dentro de un yacimiento arqueológico convencional. Entendido como un ser vivo con un sistema de circulación tal como el que vimos en el capítulo anterior, sus espacios se articulan en función de partes del cuerpo como arterias y venas (caminos), pulmones (espacios de descanso y a la sombra), corazón (sondeo), etc.

No deja de resultar curioso que una de las medidas para hacer de la ciudad un cuerpo sano fluyendo, la de pavimentar las calles (una piel limpia), ocurre de forma similar en el yacimiento. Se observa en el proceso por el cual los arqueólogos limpian la superficie del sondeo, su “piel”, para registrarla. En

⁷² Curiosamente, la herramienta por excelencia del arqueólogo en la tradición europea, el paletín, se ha asimilado al cuchillo del carnicero – que sirve para separar las distintas partes de un cuerpo - por su versatilidad en todas las situaciones de la excavación. Además el paletín tiene su propia vida, ya que se va desgastando con su uso continuado, afectado de vuelta por la tierra que excava (Carman 2006: 99).

cierta medida podríamos pensar que el registro de la superficie no solamente contiene información científica, sino que, quizá subconscientemente, nos transmite el estado de salud de la práctica arqueológica que hay detrás. Una superficie sucia no indica nada bueno.

Esta relación entre la circulación y la salud se observa en casos puntuales donde se manifiesta cómo el yacimiento afecta a, y es afectado por, el cuerpo de los arqueólogos, lo que tiene además una dimensión sensorial muy importante que explica cómo se desarrolla el trabajo de excavación. Para adentrarnos en esta dimensión, primero debemos repasar brevemente el enfoque metodológico de la antropología de los sentidos, así como un concepto de percepción más acorde con el enfoque que estamos siguiendo.

5.2.-La antropología de los sentidos.

La antropología de los sentidos estudia cómo lo que el cuerpo humano siente es también fundamental para entender la cultura. Eventos corporales como la percepción sensorial se consideran como como actos físicos condicionados por la cultura, que determina la comprensión de lo sentido. Los sentidos, caso del gusto, el tacto, la vista, el oído y el olfato en Occidente, servirían tanto para captar fenómenos como para transmitir valores culturales e ideas, que se estudian mediante formas de expresión tales como música, artes visuales, escritura, lenguaje, etc. Esta interpretación de los sentidos sitúa a la cultura como constitutiva de lo que se percibe, limitando el estudio de las sensaciones a su impacto en la cultura (Classen 1997: 401-412, Csordas 1990: 35). Un ejemplo de cómo la cultura afecta a cómo sentimos se encuentra en la famosa división de los sentidos entre superiores (vista y oído) e inferiores (olfato, gusto y tacto).

Pero, ¿por qué cinco sentidos, acaso no hay más? De forma interesante, Jack Goody señala que existen tres tipos de sentidos: por un lado, los cinco sentidos aristotélicos, básicos. Por otro los sentidos del humor, responsabilidad, ritmo, justicia, etc. Que tienen que ver con el cuerpo “socialmente informado”, en relación al famoso *habitus* del que habla Pierre Bourdieu⁷³. Y por último está la capacidad de comprender, el sentido-común, el hacer sentido (Goody 2002: 17). Esta diferente conceptualización, entre otras, muestra hasta qué punto los sentidos se han comprendido a través de su relación con la cultura. La experiencia real del mundo exterior ha quedado mediada por estos

⁷³ Definido como la conjunción entre las condiciones de vida objetivas y la totalidad de aspiraciones y prácticas compatibles con esas condiciones.

sentidos que tienen dimensión tanto cultural como fisiológica. Entendidos como fenómenos culturales, con los sentidos podríamos entender otras culturas.

Un primer problema del estudio de los sentidos deviene del hecho de que ha sido muy difícil desligar la comprensión del mundo que nos proporcionan, de las jerarquías y sesgos propios de la cultura (Classen 1997). Encontramos que los sentidos reproducen estas jerarquías cuando de entrada los consideramos como “ventanas”, a través de las cuales experimentamos. Como lo que se percibe está condicionado por el cuerpo, la construcción cultural de éste hace que reproduzcamos las jerarquías de la cultura cuando simplemente sentimos sin más. Y como cada cultura otorga un valor distinto a cada sentido, la experiencia sensorial también cambiaría según la cultura que tengamos.

De forma parecida, a veces se considera que hay una analogía entre lo que sentimos y el significado que damos a lo sentido, que hace que la experiencia real se equipare, se traduzca, a significados de carácter cultural. Esto ocurre, por ejemplo, en la distinción entre sentidos y emociones. Las emociones (deseo, miedo, odio, amor, dolor...) son constituidas por la cultura y su expresión cambia en tanto se hace a través de la lengua (Goody 2002: 25). De esta forma se atribuye los sentidos a lo natural y lo ontológico, y las emociones a lo cultural y lo epistemológico, obviando lo que ocurre, por ejemplo, con las emociones que no se articulan en el lenguaje.

Un segundo obstáculo conceptual de la antropología de los sentidos tiene que ver con la falsa creencia de que la vista es el sentido más desarrollado, mientras el resto son inferiores⁷⁴. Tratando de rebajar la importancia de la visión, se ha intentado reconocer la importancia de otros sentidos como el oído. No obstante, el problema velado detrás del ocularcentrismo no es tanto la oposición de la vista al resto de sentidos, sino la predominancia de la cognición sobre la sensación – lo que ha hecho que sentidos como el del oído se hayan comprendido con las metáforas del de la vista. Combatir la predominancia de la vista no puede consistir en sustituir la visión por otro sentido, sino más bien reconocer la naturaleza de cada sentido en sí (Ingold 2000: 255). Esto ha de pasar por otorgar la misma confianza que damos a la información obtenida con la vista, a la que obtenemos del resto de sentidos, a pesar de que no podamos corresponderla con una realidad exterior objetiva (Goody 2002: 21-22).

⁷⁴ Algo que también viene influenciado por las formas de comunicación de una sociedad y no solamente por la cultura. Por ejemplo, en sociedades con escritura se destaca lo visual por encima de todo, y en sociedades sin escritura el oído y la naturaleza oral del habla.

Partiendo del trabajo de Hans Jonas, Tim Ingold señala que se puede ver con el tacto o con los oídos. No porque los sentidos sean intercambiables, sino porque en el mundo no sólo hay cosas para ver, hay cosas que se sienten en general. Por ejemplo, el modo de ver mediante el tacto es distinto que el modo de ver de la vista, ya que consiste en ir descubriendo objetos mientras se va tocando, algo que requiere tiempo y movimiento – a diferencia de la visión, para la que las cosas están ahí simultáneamente en un segundo, ya listas para explorarlas. Si en el tacto hay una conexión entre el sujeto y lo tocado, en la vista las cosas están ahí como mudas, no exigen nada por nuestra parte.

No obstante, para ver necesitamos mover la cabeza o los ojos, e incluso cuando vemos necesitamos tocar, pues de alguna manera tocar confirma la existencia de las cosas. Esto implica que la experiencia estática de la visión también está basada en dinámicas de movimiento (aunque éstas no formen parte en sí de esa experiencia) (Jonas 1966: 152-6, cit. en Ingold 2000: 259). En muchos casos en el yacimiento se aprecia esto, como cuando el supervisor toca la tierra de una superficie para discernir sus características, o cuando los estudiantes tienen que tocar un trozo de cerámica con el dedo para identificar sus propiedades. De hecho la primera identificación de un hallazgo, y su consideración como algo importante, suelen suceder en base al juicio que se hace tocándola con la mano (Bailey 2018: 1).

Así, los sentidos no son receptores de experiencias que luego se procesan en la mente, sino parte integral de un cuerpo que se mueve mientras explora el medio, trabajando en sinergia cuando han de responder al mundo (Ingold 2000: 262). No somos espectadores del mundo, sino que lo *habitamos*. Esto choca con los presupuestos básicos de la antropología de los sentidos, que olvida este carácter ecológico y asume, de forma ocularcéntrica, que existe una distinción entre naturaleza-cultura, cuerpo-mente, fuera-dentro. En sentidos como el oído estas distinciones no son tan claras, pues es inmersivo (Zuckerlandl 1956: 368-9, cit. en Ingold 2000: 266). En el oído es difícil distinguir lo de fuera y lo de dentro. Donde la vista plantea un mundo estático, el oído tiene un mundo fluido. Oír es una forma de participación entre sujeto y entorno (Ingold 2000: 266-8).

Sentidos como el oído o el tacto tienen además una dimensión temporal que no es tan determinante en la vista. Por ejemplo es el caso de una persona ciega, que tocando ha de ir ensamblando trozo a trozo su espacio táctil, en una tarea repetitiva que lleva tiempo. Una persona tarda horas en “ver” con el tacto lo vemos con los ojos de una vez en un segundo.

Sin embargo esto se puede apreciar también en la visión, cuando, por ejemplo, vemos tocar a un guitarrista: nuestra mirada sigue el movimiento de sus brazos y dedos al mismo tiempo que le oímos,

obligándonos así a movilizar todos los sentidos para “prestarle atención”. Y otro tanto ocurre cuando leemos, pues leer no depende tanto de la visibilidad de unos caracteres sino de ir siguiendo la forma de las letras o el gesto del escritor (en caso de un manuscrito), tal como se hace también “oyendo” la lengua de signos. Los sentidos son así aspectos del movimiento, y ontológicamente anteriores a cualquier división o dualismo (Ingold 2000: 274).

Por tanto, el problema con la visión no es tanto del sentido de la vista, como del modo de pensar que reduce la propia vista a una forma de sentir basada en apropiarse y manipular un mundo “objetivo”. Sólo con esta noción se sostiene una oposición de la vista con sentidos como el tacto o el oído, oposición que en lo práctico no tiene fundamento (Ingold 2000: 286).

Aunque en el estudio de los sentidos se ha tratado de no colocar al ojo por encima del resto, sí se ha privilegiado una comprensión mental de la percepción, que implica que la experiencia sensorial se haya entendido a través de conceptos y categorías de la cultura preestablecidos (Csordas 1990: 40). Lo que se obvia con ello es la experiencia sensorial en sí, que sólo ha sido entendida con los conceptos de la cultura, cosa que ocurre cuando usamos metáforas que involucran la visión para referirnos a otras experiencias o fenómenos (en el caso de Occidente). Con ello seguimos un “modelo sensorial” por el cual una experiencia sensorial concreta - la de la vista - informa conceptos que son aplicables a otras experiencias distintas de otros sentidos.

Que los sentidos se hayan entendido a través de categorías culturales, no quiere decir que realmente la gente vea, oiga o toque de diferentes maneras por el hecho de pertenecer a diferentes culturas, ni que éstas definan cómo se participa con el medio, ni la importancia práctica de esos sentidos. Al situar las culturas como sistemas colectivos representativos, las variaciones concretas de las personas, sus habilidades para actuar y percibir, apenas se han tenido en cuenta (Ingold 2000: 284). Para estudiarlas, es necesario adoptar una forma de pensar más abierta y participativa. La capacidad de percepción se *cultiva* como cualquier otra habilidad práctica, lo que nos permite poder conocer durante la excavación. A continuación veremos unos ejemplos.

5.3.-Observando afectos corporales en el curso del trabajo de campo.

Ya vimos que, teniendo en cuenta la circulación de sólidos y fluidos, el yacimiento es como un ser *vivo* con un “sistema circulatorio”. Los arqueólogos no solamente observan “desde fuera” esta circulación (lidiando con sus consecuencias como en el mantenimiento de superficies), sino que

forman parte de ella. Ésta modifica cómo sienten, actúan y configuran el espacio. Por decirlo así, los arqueólogos deben “navegar” en el yacimiento mientras están formando parte de su ecología y de su *historia*. Así, la circulación *ocurre* de forma imprevisible, conectando varias dimensiones, similarmente a como ocurre con la relación de la circulación y la salud que veíamos en el caso de la ciudad moderna. Esta relación llevó a modificar la distribución de los espacios de la ciudad (arterias, pulmones, corazón), su aspecto (pavimentos para mantener su piel limpia) y los hábitos de la gente que las habitaba (costumbres higiénicas), lo que a su vez constituía la experiencia de habitar y sentir en dicha ciudad (Sennett 1997).

Esta conexión entre la circulación en el yacimiento y la dimensión sensorial de los cuerpos de los arqueólogos se observa en la excavación, como mostraremos con varios ejemplos en las siguientes páginas (caso de la vestimenta o la fatiga). Por ejemplo, en una ocasión, el supervisor principal del sondeo de la cima del yacimiento español comenta a los estudiantes, en tono de broma, que “*el yacimiento es una copa que se va vaciando y llena el alma de la gente* [conforme se va excavando]”. Aunque es una frase que puede parecer anecdótica, en ella se intuye la conexión entre la excavación y el cuerpo, una que el supervisor trata de transmitir a los estudiantes para que comprendan la importancia de lo que hacen. Otro caso de esta conexión es cuando en el yacimiento japonés los arqueólogos tienen diversas reacciones corporales (bajar la cabeza, darse la vuelta) cuando la pala excavadora va enterrando el sondeo que han excavado durante semanas, en tanto que representa su desaparición (Bailey 2018: 78).

Estas conexiones entre lo que ocurre en el yacimiento y las sensaciones de los arqueólogos se aprecian también cuando en el yacimiento español hay actividades que se suelen realizar a última hora, justo cuando hace más calor. La limpieza es una de ellas. Esta actividad, aunque no es tan dura como la excavación, es *sentida* como una actividad desesperante, dura, cansada, a causa del calor y el impacto del sol en los cuerpos (a pesar de que pronto acabará la jornada). Los arqueólogos y estudiantes buscan terminar de barrer lo más rápido posible, llegando a dejar para otro día posibles problemas e interpretaciones que han surgido en ese momento, y que quizá no se retomen.

Algo similar señala Roveland cuando cuenta en su etnografía cómo en su yacimiento la lluvia implicó tal cansancio entre el equipo, que se dejaron estratos sin documentar (2006: 64). El “micro-clima” de la excavación ha sido considerado como un fenómeno determinante a la hora de escoger la localización del yacimiento y en el desarrollo de la identificación de la tierra, pero también por otras cualidades sensoriales tales como el hecho de ser distinto del de otras regiones de alrededor, lo que

hace que los arqueólogos *sientan* la distancia, lo que beneficiaría la correcta excavación del sitio (Carman 2006: 97).

Los fenómenos climáticos en general juegan un papel determinante en el desarrollo del trabajo, aparte de explicar por qué y cómo se configuran las partes orgánicas del yacimiento (los caminos-arterias, espacios de descanso-pulmones, excavación-corazón, etc.). Por ejemplo, en el yacimiento español el sol que quema en la piel es un condicionante que marca el ritmo de la excavación – y la configuración espacial del sitio –, a causa de la sed que provoca y la saturación de color que genera su luz impactando sobre la tierra blanca. Esto obliga a los estudiantes a taparse la cabeza o a usar gafas de sol. Por supuesto estos inconvenientes no tienen por qué modificar cómo se crea el conocimiento arqueológico “oficial” con el registro, pero es evidente que sí nos muestra que la base de ese conocimiento, la práctica que mantiene la superficie registrada, está condicionada por cómo los arqueólogos son capaces de adaptarse a su entorno según lo que sienten.

Si en el capítulo anterior veíamos que las superficies, desde el punto de vista material, están *vivas*, son creativas, cambian todo el tiempo - y que por tanto resultaba imposible registrarlas “tal cual son”, pues lo que se registra ya ha desaparecido justo después de documentar -, en este caso hay que añadir la forma que tienen los arqueólogos de percibir las y generarlas bajo condiciones climáticas determinadas. De esta manera, las superficies también son algo que depende de la dimensión sensorial que tienen los arqueólogos al generarlas y percibir las.

Comúnmente en el yacimiento español el viento levanta polvo, que se dispersa por las partes ya barridas del sondeo. En un caso similar al que hemos visto respecto a la circulación del aire a través de la piel y los efectos nocivos para la salud de una piel sucia (Sennett 1997: 280), en el yacimiento este polvo es respirado por los estudiantes, que se ven obligados a utilizar pañuelos y otros ingenios para poder respirar adecuadamente.

Este polvo modifica la superficie generada introduciendo elementos que pueden entorpecer la interpretación, pues sitúa tierra de una parte en otra, confundiendo así los estratos, haciendo que la “piel” quede sucia y muestre un estado “insalubre”. Pero también tiene otras consecuencias tales como provocar un impacto en los cuerpos, por ejemplo introduciéndose en los pulmones de los estudiantes o acumulándose en su piel, reduciendo aún más la capacidad de trabajo y provocando extensos parones que son aprovechados para resguardarse bajo la sombra, echarse crema solar y beber agua - eventos que a su vez forman parte de la circulación del yacimiento. De la misma manera, el

viento no solamente representa dificultad para la respiración o proporciona una sensación de frescor, sino que incentiva la aparición de sensaciones tales como la de agobio y alivio, respectivamente.

Así, acciones cotidianas como echarse crema solar o beber agua no sólo son colaterales, secundarias, al trabajo de excavación y registro, sino que son de hecho incidentales al cómo los arqueólogos trabajan en el yacimiento. Son respuesta a unas condiciones climatológicas determinadas tanto como son reacción a las sensaciones y emociones que sienten en sus cuerpos.

La crema solar cumple una función similar a la del agua (también circula por la piel de los estudiantes y de unos estudiantes a otros cuando la comparten). Además de proteger la piel de quemaduras provocadas por el sol, su uso en los descansos y al inicio de la jornada la convierte en un indicativo de que el trabajo se aproxima, un indicativo que se siente en la piel, que se puede ver y oler. El olor a crema solar predispone a los estudiantes al calor que van a sentir, y además les recuerda los peligros y el cansancio provocados por el impacto continuo del sol durante las jornadas anteriores.

Aunque esto no sea algo que a priori se pueda considerar importante en la teoría arqueológica, es con estas acciones y elementos cotidianos el cómo se genera el conocimiento de lo que se está excavando en primer lugar. Aunque luego este conocimiento pueda ser modificado o refutado, no hay que olvidar que gran parte de las interpretaciones ocurren en estos momentos y se mantienen más o menos estables hasta el fin de la excavación en el campo.

En el yacimiento español, normalmente cuando el sol está en lo alto suele coincidir con el final de la jornada, cuando se barren las superficies excavadas ese día. En estos momentos los estudiantes trabajan más lentamente, a pesar de que el barrido es un trabajo que debe ser rápido. Al tener que registrar *cuanto antes* no se permite perder mucho tiempo en esta labor. Las zonas barridas no han de volver a pisarse o tocarse, generando espacios intocables que restringen las posibilidades de movimiento. Esto conlleva que a menudo los estudiantes pisen sin querer zonas limpias y haya que volver a empezar, generando una sensación de incomodidad y agobio que implica una mayor sensación de cansancio, lo que, a su vez, dificultará la ejecución de las actividades del “andamio” de acciones improvisadas para el mantenimiento de las superficies cuando haya que realizar el registro, haciendo que tome mucho más tiempo o que se realice de forma torpe. En esos momentos, los significados e interpretaciones del yacimiento dejan de ser importantes ante la voluntad generalizada de volver al campamento y descansar. La sensación general de cansancio representa de alguna forma una obstrucción del sistema circulatorio (por ejemplo poniendo al límite la capacidad de respirar tierra

de los estudiantes, que comienzan a toser y dejan de barrer), comprometiendo la “salud” del trabajo de campo.

Por otra parte, el barrido es un trabajo lento y tedioso que implica estar durante mucho tiempo bajo el sol casi sin poder moverse, lo que hace, en conjunción con la necesidad de ir rápido, que apenas se descanse para beber agua. Esto provoca un estado constante de sed, agudizado por las grandes polvaredas de tierra y arena provocadas por los cepillos. Esta sed motiva visitas esporádicas a aquellos sitios donde se guarda el agua, generando sin querer caminos de tierra compacta directamente relacionados con las sensaciones: los “caminos de sed” o “del agua”. Precisamente todo ello explica que el lugar donde se bebe se diseñe cuidadosamente para proveer también sombra (figura 48). De alguna manera, entran en juego conjuntamente la sed, el calor, el agua congelada, la sombra, los caminos... Sin estos espacios de “descanso” - pulmones - el trabajo sería demasiado duro. Y esto parece ser algo generalizado, pues ocurre también en el yacimiento japonés, donde en lugar de agua se bebe té, que se guarda en lugares separados del sondeo, resguardados del sol (figura 49).



Figura 48. Lugares donde se almacena el agua en el yacimiento español. Lugares que aprovechan sombras naturales o sombras generadas por la instalación de una lona de plástico en un andamio.



Figura 49. Almacenamiento del té en el yacimiento japonés, en una pequeña caseta.

En el yacimiento español, la labor de limpieza también conlleva el desplazamiento de la tierra de un lugar a otro, en aquellas zonas ya excavadas y que debían ser limpiadas, lo que provoca que zonas limpias y visibles dejen de estarlo simultáneamente, o que zonas no excavadas sean excavadas sin querer con los cepillos. Los distintos tipos de tierra blanca, gris y marrón se mezclan constantemente, haciendo de la labor de barrido casi una operación quirúrgica para *situar* las distintas tierras allí donde *deberían estar*. La superficie que se genera refleja así un *collage* de actividades situadas en distintas zonas, con sus propias problemáticas concernientes al cambio de propiedades de la tierra o a las acciones improvisadas y adaptativas de las que forman parte emociones y sensaciones (como cuando se quiere acabar rápido de barrer una zona especialmente complicada o expuesta a un sol ardiente, generando zonas mejor barridas que otras). En otras etnografías como las de Edgeworth también se muestra cómo la tienda donde se limpian las cerámicas estructura los distintos caminos por los que se caminan en el yacimiento, siguiendo su modelo centrado en los espacios en los que se usan las distintas herramientas (Edgeworth 2003: 64).

Volvamos por un instante a la figura 47, del yacimiento japonés, que vimos al final del capítulo anterior. ¿Cuáles son las acciones que deben realizar los arqueólogos ahí? Realmente no sabemos si hay tierra, barro, arcilla, o agua. Esta superficie, generada con diversas acciones simultáneas, requiere preguntarse: ¿hay que excavar, drenar, desecar? Las condiciones medioambientales y la forma más eficiente y rápida de solventar los obstáculos, tendrán un impacto emocional en los estudiantes que

excavan aquí. En conjunto, todo ello constituirá la adaptación de la metodología y el desarrollo de habilidades como una respuesta adaptada ecológicamente. A ojos de un arqueólogo de tradición europea, esta superficie carece de limpieza, y por tanto tiene comprometida su “salud”.

La limpieza es una labor fundamental que implícitamente transmite el estado de salud de la práctica que hay detrás. Ya vimos en el capítulo anterior que en cierta medida, el trabajo “bien hecho” - que posiblemente acabe siendo publicado - se evalúa en la claridad de las imágenes del registro de las superficies. También ocurre con los objetos hallados, que se estudian una actividad de trabajo de gabinete que normalmente consiste en la limpieza de las cerámicas encontradas en la campaña, tanto en días precedentes como por la mañana en los casos de los yacimientos estudiados aquí. Para esta labor se usan herramientas cotidianas como cubos y cepillos corrientes.

En el yacimiento español, sentados en el suelo alrededor de un cubo con agua, cada estudiante usa un cepillo pequeño con el que frota las piezas de cerámica, previamente depositadas en el agua. En este proceso, el co-director de la campaña explica a los estudiantes las “*siete normas básicas* [de la limpieza]”. Entre ellas está el no abrir más de una bolsa de cerámica por cubo de agua porque “*no hay que mezclar unidades*”, y el “*ir con ojo*” por si son “*cerámicas pintadas*”, en cuyo caso en lugar de cepillar es necesario “*darle un poquito con el dedo*”. La instrucción concluye con “*esto es para tontos, no requiere ninguna habilidad especial*”, incidiendo en la rapidez con la que los estudiantes podrían familiarizarse con el procedimiento. Este tipo de instrucciones de los arqueólogos experimentados a los novatos son comunes en otras excavaciones, y de la misma forma comprenden aspectos sensibles que son fundamentales para su aprendizaje, caso del paletín que se aprende a usar aprendiendo a *sentir* las diferencias de la tierra mientras se usa (Carman 2006: 99).

Es evidente que la limpieza de las cerámicas implica también un ajuste corporal, que se desprende de las distintas expresiones que utiliza el director en este caso. No es casual que use la metáfora de “*ir con ojo*”. “Ir” implica movimiento, mientras que la metáfora “ojo” viene a decir observación detenida y cuidadosa. Actividad y pasividad se conjugan en una expresión que realmente quiere transmitir una experiencia de carácter sensorial de cuidado y delicadeza, que es la que este director busca que sus estudiantes desplieguen. Ésta además tiene que ver con el aprendizaje de aquellas habilidades necesarias para poder distinguir los tipos de cerámica.

Esta idea se encuentra también cuando menciona que hay que darle “*un poquito con el dedo*”, lo que ya no solamente está involucrando la dimensión corporal y mental de la expresión “ir con ojo”, sino

un movimiento completo: lo que el director está pidiendo es “sentir con los ojos” y “ver con las manos”, explorar la cerámica haciendo uso de distintos sentidos.

En esta labor también tiene un papel el agua, con la que se lidia para limpiar la tierra compacta de las cerámicas. El agua tiene el poder de transformar la tierra en barro y así facilitar su retirada. Esto tiene que ver con la idea común en arqueología de que limpiando de “impurezas” de las cerámicas, éstas se están adquiriendo salud, en tanto que las podemos ver “tal cual fueron concebidas” - “volviendo” al pasado si somos capaces de devolver a estas piezas algo del lustre perdido. Esto va en relación con un tipo de creatividad por la cual las cerámicas limpias, disponibles al registro objetivo, se conciben como un producto nuevo y original producido por la acción arqueológica. Las cerámicas, sólo limpias, es como pueden ser publicadas y divulgadas.

La circulación del agua resulta determinante en la excavación del yacimiento japonés, donde independientemente de las condiciones climatológicas (humedad, viento y lluvia) todos los días se levanta un toldo (*tento*) sobre el sondeo. Para asegurar su colocación y fijarlo para que no se mueva por el viento, se utilizan pequeños jalones que se clavan en el suelo. Los *tento* servirán para proteger al equipo y al sondeo del sol y la lluvia, y serán complementados por esterillas de madera que se colgarán en sus laterales para evitar el impacto de lluvia o la luz del sol, con el objeto de que el trabajo se realice con ciertas garantías para la salud de los estudiantes. Y también para que éstos puedan desarrollar el trabajo correctamente. Debido al viento y la lluvia, muchas veces el trabajo tiene que detenerse, lo cual implica el desmontaje de los toldos y la colocación de los sacos terreros para evitar inundaciones (figura 50).



Figura 50. Sondeo japonés inundado y desmontaje del toldo a causa del viento.

El agua estancada producto de las inundaciones, unida a las altas temperaturas, genera una gran humedad en el ambiente. Sumado a esto, la tierra arcillosa del subsuelo japonés absorbe el agua, haciendo que durante todo el día el sondeo se inunde desde dentro conforme la tierra va supurando el agua. Estas condiciones hacen a los estudiantes sudar más, lo que unido a la aparición de olores intensos, implica una mayor sensación de cansancio que a menudo repercute en la identificación errónea de características de la tierra.

Por una parte, la lluvia y el viento obligan a adecuar los toldos, así como a modificar el ritmo de la excavación a causa de la imposibilidad de seguir excavando. Por otra parte, las lluvias nocturnas inundan el sondeo, transformando la tierra arcillosa en barro. Estas inundaciones requieren además la adecuación interna del sondeo con la creación de pozos de drenaje, y otra adecuación exterior, colocando sacos terreros creados con la tierra de la terrera (una vez seca). Por otra parte, si bien el viento es bien recibido los días de calor, cuando llueve obliga a instalar de nuevo los parasoles de madera que se descuelgan constantemente, obligando a ir parando cada poco tiempo para recolocarlos. Curiosamente, entre arqueólogos europeos el obligado uso de toldos cerrados sobre el sondeo no suele verse como las condiciones óptimas para identificar evidencias (Roveland 2006: 64).

La lluvia intermitente o débil no impide el trabajo, aunque exige que se coloquen las herramientas en un lugar resguardado, generando así ciertos “caminos de lluvia” que los estudiantes recorren para coger las herramientas. En el tránsito de estos caminos, los estudiantes se mojan de arriba a abajo, pero las herramientas permanecen secas.

Sin embargo, en otras ocasiones si hay fuertes lluvias que obligan a detener el trabajo, especialmente las labores de creación de sacos terreros, dibujo y toma de fotos, por la delicadeza de las cámaras o del papel. Algunos días las tormentas nocturnas se extienden por la mañana, obligando a parar de excavar, limpiar, cerrar el sondeo y volver al almacén a esperar que el tiempo amaine, como ocurrió en una ocasión en que se tuvieron que recoger todos los materiales bajo una intensa lluvia, antes de regresar al almacén.

Condiciones climáticas similares en excavaciones europeas suelen provocar una sensación de cansancio similar entre los arqueólogos, como describe Roveland que dijeron algunos de sus sujetos de estudio en su etnografía en Pennworthmoor 1, excavando en una zanja embarrada y rodeados de campos de cultivo a medio cosechar, en Alemania: “la moral estaba muy baja esta mañana”, o como señalaba otro “estoy harto y cansado de caminar todo el rato hasta el gabinete cada vez que llueve. Esta tarde estaba tan harto que abrí mi nuevo estrato bajo la lluvia torrencial” (2006: 64). La fatiga llegó a tal punto que afectó a la calidad del trabajo, excavando torpemente y dejándose sin dibujar varios niveles (Roveland 2006: 65).

En nuestro yacimiento japonés, en otra ocasión, antes de levantar el toldo, hay mucha agua acumulada alrededor del sondeo, que ha de ser retirada utilizando un cazo llamado *nisaku* (un tipo de cazo utilizado en los templos budistas). Con este cazo se consigue echar el agua fuera del perímetro del sondeo, pero a veces esto no es posible y quedan charcos aquí y allá. Entonces se usan las *sponge* (esponjas), que se escurren en cubos que son vaciados en la acequia cercana.

Esta acequia no solamente sirve en términos prácticos para evacuar el agua drenada o usar su agua en la regadera, sino también para lavar las herramientas al finalizar la jornada. Funciona también como un lugar de descanso, donde los estudiantes van a refrescarse cuando el trabajo se detiene o al finalizar la jornada, igual que ocurría en los puntos de almacenamiento de agua del yacimiento español.

Cuando el sondeo se encuentra inundado completamente por el agua es necesario un trabajo más potente para drenarla, puesto que los cazos y las esponjas son del todo insuficientes. Durante unos

momentos se utilizan cubos para sacar la mayor cantidad posible de agua, pero es un procedimiento demasiado lento y costoso. Entonces se requiere el uso de una bomba. Esta máquina, conectada a un generador eléctrico que funciona con gasolina, tarda alrededor de una hora en drenar el agua del sondeo, expulsándola a la acequia. Una vez drenada la mayor cantidad, entonces se procede a sacar la que queda con las esponjas y los cazos que hemos mencionado.

La bomba funciona lentamente, paralizando el trabajo en el sondeo durante horas intermitentemente durante el resto de la jornada. Los estudiantes aprovechan esta situación para escribir sus diarios, observar lo que ocurre en otras partes del yacimiento, o simplemente esperar sin hacer nada. La bomba tiene una característica determinante: el ruido. Éste, sumado a otros sonidos del trabajo, la lluvia, el viento o los insectos, hace que la excavación se transforme en un lugar incómodo, que aumenta aún más la fatiga y la sensación de cansancio.

Llegado un punto la bomba deja de ser efectiva, puesto que la profundidad que va adquiriendo el sondeo hace imposible drenar el agua. Como consecuencia, el director manda crear una pequeña zanja con una leve pendiente dentro del sondeo, para acumularla en una esquina y sacarla sin tener que parar de excavar. Pero llegado un momento esta zanja de drenaje ya no funciona, puesto que no es posible excavar dentro de la misma por la cantidad de barro y piedras que hay en los niveles inferiores; ni tampoco es posible drenarla con suficiente rapidez. Con el sondeo inundándose, los estudiantes tienen que trabajar con las piernas bajo el agua. Esto les hace elegibles para vestir los dos o tres pares de botas de agua disponibles. Las botas de agua no solamente sirven en términos prácticos para no mojarse mientras se trabajaba, sino que dan un cierto estatus al estudiante que las porta, ya que éste es destinado a realizar las tareas físicas más duras, como son la creación de sacos terreros o la excavación del barro y las piedras del interior de la zanja de drenaje. Situaciones como esta provocadas por fenómenos ambientales suelen conllevar mucho más trabajo del que el equipo puede soportar, repercutiendo directamente en retrasos en el registro o en serias dificultades para discernir los estratos (Roveland 2006: 63).

Todas estas condiciones obligan a tomar ciertas medidas. Al igual que en el yacimiento español se hizo necesario vestir con gorros, sombreros, gafas de sol y pañuelos para evitar respirar polvo y quemarse con el sol (figura 51), en el yacimiento japonés se usan las botas de agua, camisas transpirables, sombreros, paraguas, etc. Esto muestra cómo los arqueólogos incorporan la circulación del yacimiento en sus cuerpos, si bien no de forma inconsciente – con los poros o la respiración, como ocurría con el agua, la humedad o el polvo de la tierra - sino de forma voluntaria con sus prendas y

vestimentas. “Domesticando” su cuerpo responden a las particularidades del yacimiento, con la ropa que visten que refuerza y es reforzada por lo que sienten.

Otro caso donde se aprecia esto es en el barro sacado de la zanja de drenaje, que se coloca en la carretilla, donde es cribado manualmente (figura 44). Esta labor requiere la utilización de guantes, puesto que la tierra arcillosa y ácida daña la piel, y la presencia de piedras pequeñas hace muy duro rebuscar en el barro (si se hace, se llega al punto de perder el sentido del tacto).



Figura 51. *Vestimenta de los arqueólogos españoles.*

En el yacimiento europeo-japonés también ocurren este tipo de cosas. Por ejemplo, elementos que afectan al cuerpo incentivando sensaciones como las de preocupación o miedo, tales como la previsión de lluvias y la presencia de animales e insectos peligrosos (serpientes e insectos venenosos, etc.), determinan ciertas acciones. En este caso, para evitar estos peligros – sobre la base de la preocupación por algo que aún no ha ocurrido - se opta por depositar la terrera sobre una lona azul, del mismo tipo que la que se utiliza para tapar el sondeo al finalizar la jornada o generar sombra durante la fotogrametría (figura 52). Además, se usan sacos terreros creados con la tierra de la terrera para “cerrar” el plástico y evitar que entren animales. Esto también tiene otros usos, como que el viento no mueva la lona y que así permanezca aislada de la lluvia.



Figura 52. Terrera del sondeo europeo-japonés al finalizar la jornada. Para sujetar la lona azul y que no se mueva con el viento, se colocan sacos terreros creados con la tierra de la terrera. La estudiante porta al cuello una toalla para secarse regularmente el sudor y el agua de la cara.

5.4.-El cuerpo en movimiento.

Al contrario de lo que se suele pensar, si sabemos como realizar acciones no es porque éstas sean aprendidas o innatas de forma absoluta. Más bien se debe a que son formas de responder al medio, dependiendo de movimientos corporales que están temporal y contextualmente situados. Las acciones corporales, como hemos visto en los ejemplos anteriores, generalmente están orientadas a la sensibilidad, al sentir. Así, y a diferencia de algunos presupuestos de la antropología de los sentidos, la capacidad de sentir no depende de los conceptos mentales de la cultura, sino que se desarrolla conforme actuamos en la práctica. La percepción es algo que *hacemos* y no algo que *nos pasa* (Noë 2004). Así, depende de las posibilidades de acción y de las contingencias del aparato sensorimotor (los sentidos en el cuerpo en movimiento, juntos). Esto quiere decir, como señala Henri Bergson, que el cuerpo es donde la percepción comienza (Jay 2007: 148). No un cuerpo cualquiera, sino el cuerpo *en movimiento*⁷⁵. Este movimiento no es solamente es constitutivo de la percepción, sino que constituye los pensamientos en sí (Simonetti 2018: 48).

⁷⁵ Esta vuelta al cuerpo fue acompañada en su momento por diversos movimientos artísticos. Por ejemplo, los impresionistas cuestionaron la objetividad del mundo al volver al cuerpo y la experiencia de la luz y color de las retinas.

Esto parte por la idea de que la percepción no proviene de estímulos externos o desde el interior de la mente (como sostienen empirismo e intelectualismo respectivamente), pues no hay momento en que cuerpo y mente están separados. Así, se considera que los organismos crean su propia experiencia a través de la acción, en la que cuerpo y mente se van constituyendo simultáneamente. Con ello, Bergson propone una alternativa al idealismo y al materialismo - el primero por basarse en las imágenes mentales y el segundo por entender el cuerpo como un objeto material (Jay 2007: 148). Darle sentido a lo que se percibe no se conseguiría articulándolo con el lenguaje o con la cultura (pues los significados son “mudos” y no aparecen de por sí expresados), sino con acciones corporales rutinarias, prácticas, desde las cuales emergen los conceptos mentales.

La fenomenología de la que parte esta forma de comprender la experiencia se basa que los sentidos pueden ser pre-conceptuales y los conceptos post-sensoriales, lo que sin embargo implica que existen dos dominios, el de la mente y el del cuerpo separados, aunque en ese momento en teoría no lo estén. Mientras que la fenomenología trata con esta experiencia pre-conceptual (una experiencia “pura” antes de su articulación en el lenguaje), Bergson propone estudiar la intuición post-conceptual, ya que mientras que los conceptos tienden a objetivar visualmente los fenómenos, al ponerlos en el espacio, la intuición sigue el flujo irreversible del sonido (Simonetti 2018: 12). O lo que es lo mismo, mientras los conceptos funcionan en lo inmóvil, son estáticos, la intuición lo hace en lo móvil, es decir, en la *duración* y la improvisación. De esta manera la percepción queda sujeta a habilidades como la predicción y la anticipación (Hutchins 2011: 443).

Si otorgamos una primacía del movimiento a cómo conocemos el mundo, no es porque sepamos cómo movernos, sino porque nuestros cuerpos se constituyen en movimiento. Esto supone descartar la división clásica entre lo “sensorial” y lo “motor”. Como lo formula Simonetti: “la extendida visión mecánica de la cognición, que separa experiencia y movimiento en estructuras separadas dentro de la mente” (Simonetti 2018: 44).

Siguiendo esto, el conocimiento depende de las dinámicas del movimiento y se forma dependiendo de éstas, siendo siempre *nuevo*. En el caso de la arqueología, depende de la experiencia previa y las

El proceso de pintar iba por encima de qué se representaba. Los post-impresionistas, por contra, sólo atendían al ojo y olvidaban la parte mental, al “*poner lo visible al servicio de lo invisible*” y al volver a la geometría, que casaba bien con las necesidades de diseño industrial y racionalismo universal. En esta tensión, Cézanne y los cubistas denegaron toda experiencia que no fuera accesible para el ojo, abandonando para la pintura la evocación de lo táctil. En este contexto se produce una confrontación entre el cuerpo y el ojo, que abordaron artistas como Duchamp al poner la pintura al servicio de la mente, volver a las ideas y a la experiencia del movimiento corporal por encima del “*fetichismo de la mirada*” (Jay 2007: 122-8).

particularidades cambiantes del yacimiento: lo que se excava depende siempre de cómo desarrolla el excavador las habilidades durante la práctica. En arqueología, *ver*, conocer, y *excavar* con el cuerpo, mientras se percibe, son lo mismo (Simonetti 2018: 44).

En los yacimientos estudiados, encontramos relevante la circulación de elementos que afectan al cuerpo, como es el caso de la arena excavada, disuelta por el aire, que es introducida en el cuerpo de los arqueólogos cuando se respira, requiriendo del uso de ciertas prendas, o provocando una fatiga que limita la capacidad de acción – capacidad que aparece fundamental para poder generar conocimiento arqueológico, siguiendo lo mencionado en el párrafo anterior.

Por ejemplo, en la etnografía realizada sobre unos marineros navegando, Hutchins señala que lo que el marinero percibe depende de lo que siente en sus manos cuando utiliza las herramientas, ya que existen unos gestos, ecológicamente situados, que son realizados por un artefacto-cognitivo como es el cuerpo. El movimiento adquiere así significados conceptuales a partir de los cuales se genera el pensamiento, una especie de “anclas corporales” de los conceptos (Hutchins 2011: 345). Éstas explican la generación de los conceptos con el movimiento y los gestos corporales.

Ejemplo de ello es el arqueólogo que excava un agujero de poste, que reconstruye en su imaginación el poste gracias al movimiento que hace con su brazo y su mano señalando la trayectoria que ese poste debería haber seguido cuando estaba en pie. Otro caso se observa en el yacimiento español, al que volveremos después, es cuando el director, con sus dos brazos, señala y recrea la línea por la que discurre un tabique ya derrumbado. Este conocimiento arqueológico no surge de una abstracción mental, sino del movimiento corporal que, en sí, incorpora simultáneamente percepción y recuerdo en un proceso donde ambos dominios de lo corporal y lo mental son indistinguibles.

5.4.1.-Conocer como adaptación al medio.

Anteriormente vimos que percibir no era algo que nos pasa pasivamente o que sucede gracias a representaciones mentales de aquello que experimentamos con los sentidos, sino que más bien los sentidos funcionan en sinergia unos con otros, haciendo indistinguible una división entre mente y cuerpo. Lo que experimentamos – percibimos - con el cuerpo es en sí una forma de conocimiento, especialmente relevante en casos como el trabajo de campo arqueológico. Uno de los elementos primordiales para entender esta percepción es el tener en cuenta que percibimos conforme nos movemos, es decir, con el aparato sensorimotor: del movimiento y los sentidos surge conocimiento arqueológico. Con los ejemplos del apartado anterior se ha querido mostrar la dimensión sensorial y corporal del sistema circulatorio del yacimiento, así como el hecho de que los arqueólogos conocen

y actúan en función de lo que experimentan con su cuerpo. A continuación, exploraremos un poco más este tipo de forma de obtener conocimiento basado en la adaptación ecológica al espacio del yacimiento.

Alva Noë, en *Action in perception* (2004), plantea que percibir es una manera de actuar, que no nos pasa ni está dentro de nosotros, sino que surge en lo que hacemos. Para el perceptor, el mundo se hace disponible a sí mismo a través de la interacción y el movimiento físico. Esto quiere decir que lo que percibimos está determinado por las posibilidades de acción, por lo que hacemos o sabemos hacer en unas condiciones dadas. La habilidad para percibir se constituye con la posesión de un conocimiento sensorimotor (Noë 2004: 2).

Las implicaciones de este enfoque son que: 1-la percepción es algo propio de criaturas que se mueven, porque el movimiento significa que existe una conciencia de sí mismo, y 2-se rechaza la idea de la percepción como proceso mental o como representación intelectual en la mente, separando las capacidades de percibir, actuar y pensar como si fuesen fenómenos distintos.

Por el contrario, Noë propone que la percepción consiste en integrar las sensaciones en los movimientos corporales. Sin usar el conocimiento surgido de lo sensorimotor, no podríamos percibir porque no comprenderíamos los estímulos que experimentamos (Noë 2004: 3). Así, percibir nunca se basa en algo inerte, sino en aprender y juzgar constantemente. En cierta medida, es estar improvisando creativamente todo el tiempo, tal como hacen los artesanos con los materiales.

Esta postura se opone a la lógica evolucionista por la cual la percepción se considera dependiente de capacidades visuales biológicas, y en segundo lugar a la noción de la neurología que sostiene que hay dos sistemas visuales separados dentro del cerebro, uno que controla el movimiento de los ojos y otro que controla las imágenes (Noë 2004: 18). Como las acciones dependen en buena parte de las posibilidades para actuar que nos ofrece el medio donde estamos, la percepción no podría ser un proceso por el cual el cerebro construye una representación detallada del mundo en su interior, ya que para poder ver en primer lugar necesitaríamos de algún tipo de movimiento, bien mover los ojos físicamente cuando miramos o el movimiento del mismo pensamiento cuando, por ejemplo, miramos en la oscuridad.

Este movimiento, que implica improvisar constantemente aplicando soluciones a problemas dados, se puede observar cuando vamos a un lugar siguiendo un mapa. En este caso, seguimos el camino mirando alrededor todo el tiempo, guiándonos únicamente por una meta que está ahí de forma más o

menos abstracta en un punto, siempre dependientes de las condiciones concretas del entorno que nos rodea así como de las habilidades que podemos desplegar en él (esto es llamado “programa de la visión animada” por Dana H. Ballard, Noë 2004: 23).

En este sentido, y como venimos sosteniendo, no se puede distinguir claramente entre lo sensorimotor y lo mental, pues ambos funcionan al mismo tiempo en entender lo que se está sintiendo, ya que el contenido de la percepción no es el contenido de una imagen estática si no el que surge de una exploración corporal activa (Noë 2004: 33). Esto ocurre por ejemplo con los pintores, para los que *la mano es más rápida que el ojo*. El pintor mira constantemente al objeto que está representando, pero no hace una imagen mental dentro de sí. Va mirando y rectificando en un proceso continuo en el cual mira del objeto al lienzo y viceversa ininterrumpidamente, en un proceso de “ida y vuelta” entre él y su “sujeto de atención” (Noë 2004: 59). Este sujeto de atención le exige adoptar movimientos determinados (de ojos, cuello, mano...) para apreciar sus características, que estarán afectados por factores ambientales tales como la luz, el secado de los aceites, etc.

Otro ejemplo de ello se puede encontrar en la acción cotidiana de bajar unas escaleras (figura 53). Cuando se va descendiendo detrás de otra persona, uno ha de adaptar su ritmo, zancada, etc., a los del otro. Bajar la escalera no depende solamente de un movimiento corporal mecánico ni de la idea de “bajar la escalera”, sino de una especie de correspondencia con la acción que hace la persona que va delante, ininterrumpidamente, teniendo que ir corrigiendo nuestro caminar conforme el otro hace lo propio intentando adecuar su caminar a las propiedades materiales que conforman la escalera.

Ocurre lo mismo entre dos personas que hablan. En una conversación no hay una secuencia definida, sino una correspondencia entre los dos hablantes, en función del ritmo y tono de las palabras del otro (Simonetti 2018: 50). Es en estos eventos con agencia, ecológicamente situados, donde surge el conocimiento. En nuestro caso, además, son dependientes de cómo los arqueólogos se apropian de sus espacios de trabajo a través del movimiento. Son esas ideas que “a uno se le ocurren”, que emergen al adaptarse a las condiciones de un momento dado.



Figura 53. *Adaptando el caminar mientras se bajan unas escaleras detrás de otra persona.*

Así pues, tanto que sentimos los conceptos, los aprenderemos y comprenderemos realmente. Esto es fundamental para comprender una actividad como el trabajo de campo arqueológico. Por ejemplo, resulta curioso cómo los arqueólogos trabajan en un paisaje (“*landscape*”), donde en inglés el uso de la palabra “*land*” (tierra) implica la idea implícita de que las cosas caen a la tierra y se acumulan estratigráficamente a lo largo del tiempo gracias a la gravedad. La gravedad, que es algo que se siente, actúa aquí como algo fundamental para crear conocimiento en arqueología, pues sin comprender como funciona no sería posible comprender lo que excavamos. De esta manera, los conceptos son inseparables de cómo habitamos nuestro entorno a través de los sentidos y el movimiento. Dependen de la práctica y la práctica a su vez depende de los conceptos, haciendo experiencia y conceptualización algo inseparable (Simonetti 2018: 34-35).

Por ejemplo, en el yacimiento español, para distinguir los contornos de dos estratos, el supervisor principal del sondeo de la cima pide a una estudiante que se ponga “*dentro para que lo veas*”, mientras le señala un lugar en el centro del sondeo y le pide que mire hacia fuera desde ahí. Entonces, una vez en ese *lugar*, le pide que siga el suelo con el paletín en la zona en la que se juntan los dos

estratos para “*ver hacia dónde van*”. Llegado un momento, el supervisor baja a excavar él mismo, para, en sus palabras: “*entender yo también*”, pues no puede conocer en función de lo que la estudiante excava (por más que siga sus indicaciones), obligándolo a involucrarse corporalmente con la excavación. Lo mismo sucede con el caso del supervisor europeo del yacimiento europeo-japonés, que necesitaba rascar la tierra con el paletín para oír su sonido y diferenciar así distintos estratos visualmente idénticos.

Aparte, la visibilidad de las propiedades de los estratos superficiales en los yacimientos también depende de factores ambientales (variaciones de la luz del sol, la humedad, las condiciones meteorológicas, etc). Por ejemplo, Simonetti describe cómo uno de los arqueólogos escoceses de su etnografía se dio cuenta por primera vez que había un grabado en una roca, descubierta hacía horas, gracias al contraste que provocaba la luz del atardecer. Una vez descubierto, la única forma de visibilizar este grabado durante el resto del día sólo era posible humedeciéndolo con agua. Aunque se podía mirar, los arqueólogos tendían a tocarlo con los dedos, lo que les permitía seguir el grabado y finalmente “verlo” al completo (Simonetti 2018: 44).

Algo parecido ocurre cuando se encuentran fragmentos de cerámica decorada en el yacimiento español. Este tipo de hallazgos, un tanto infrecuentes, provocan un revuelo entre los estudiantes, que se aproximan al fragmento y tratan, en primer lugar, de tocarlo y sujetarlo. Para poder inspeccionarlo se hace necesario tocarlo con la mano para sentir si es cerámica o piedra. Luego se limpia, soplando y retirando el polvo con los dedos, y se procede a observarlo a contraluz, bajo la luz, en la sombra, tocado con las yemas de los dedos siguiendo sus relieves, etc., con la intención de poder reconocer sus detalles.

Uno de los estudiantes del yacimiento español hizo algo que muestra también la importancia de la climatología en la percepción del yacimiento, al señalar que la excavación parecía “*una excavación de Próximo Oriente*”, para referirse a cómo la luz del sol, el calor y el color blanco de la tierra impedían ver con claridad o distinguir lo que se estaba excavando. Los estudiantes acaban excavando casi por instinto, teniendo que lidiar con estos fenómenos ambientales, descuidando sin querer los contornos y límites de los estratos.

Otro tipo de actitudes corporales de los arqueólogos en la práctica se observan en el yacimiento japonés, cuando se exige silencio para “pensar en la arqueología”. Aquí el silencio es algo que se siente, pero también algo que hay que hacer. En este yacimiento era muy común que el ruido de la bomba de drenaje “rompiese” el paisaje sonoro, que básicamente se componía del sonido de las

herramientas, los insectos y el discurrir del agua de la acequia cercana. El ruido de la bomba molestaba en el trabajo, pues se considera que un requerimiento fundamental para trabajar “bien” es el silencio. De hecho, mientras el director excava o hace alguna actividad técnica, comúnmente se detiene por largo rato, mirando y tocando la tierra del sondeo, en completo silencio. Esto es imitado por los estudiantes, que no sólo trabajan así, sino que se lo exigen a los demás. Una parte fundamental de su aprendizaje es habituarse a trabajar sin hablar.

Aunque naturalmente en el yacimiento hay muchos sonidos, la única actividad puramente silenciosa es la toma de cotas y el registro. Esto es así no por la ausencia de herramientas que provoquen ruido, sino porque esta fase se considera como el momento de “pensar” e “interpretar”. El silencio, como actitud corporal, se hace requisito para poder ser preciso en las labores manuales e intelectuales.

Lo mismo ocurre en la limpieza de cerámicas, donde los estudiantes se muestran concentrados, limpiando lentamente los fragmentos y sin hacer apenas ruido. En una ocasión un estudiante pone música en su teléfono móvil, para apagarla acto seguido ante el requerimiento del supervisor. En otra ocasión el cepillo de uno de los estudiantes produce un ruido audible al frotar muy rápido. Al parecer este sonido es una distracción, aparte de indicar que se está haciendo un mal trabajo, y el supervisor así lo hace notar: el silencio reinante es necesario “*para pensar en la arqueología y la cerámica*”.

Estos ejemplos muestran que en arqueología existen ciertas tendencias corporales, cotidianas y situadas, que sirven para *conocer* mientras se percibe. Para explicar esto, hay que tener en cuenta que, como muestran las etnografías de Simonetti, en arqueología se ha considerado en general un movimiento vertical de “destrucción hacia abajo” de lo físico, y otro de “reconstrucción hacia arriba” del conocimiento – las metáforas de estratigrafía y arquitectura respectivamente (Simonetti 2018: 16). Esto es correlativo a las dos formas de mirar en arqueología: por una parte hacia abajo, a lo enterrado, y por otra al horizonte, lo que hay en superficie. Ambas formas de mirar dentro y fuera conllevan distintas formas de actuar y situar el cuerpo sobre la superficie del suelo, generando una diferencia en la forma de conocer de la excavación y la prospección (Tilley, Hamilton y Bender 2007: 96).

El foco en la excavación hacia abajo resultó en el desarrollo de lo que Simonetti llama “tendencias corporales”, que los arqueólogos adoptan para interactuar con su entorno. La tendencia corporal de los arqueólogos es la de orientarse hacia abajo, mientras que para los antropólogos o los geógrafos es al contrario y por eso se orientan hacia lo horizontal, levantando la cabeza del suelo. Ambas tendencias tienen que ver con la forma en la que estas disciplinas se apropian de sus entornos en sus prácticas y, por tanto, el cómo estudian el mundo con ellas.

Si no tenemos en cuenta estas actitudes corporales que subyacen al conocimiento que se obtiene en el trabajo de campo, podemos llegar a confundir actividades tan distintas y evidentes como son mirar hacia abajo y mirar hacia el horizonte. Por ejemplo, podríamos decir que la prospección no es distinta de la excavación, ya que también exige ver un pasado en superficie, en el presente, que se suele hacer abstrayéndose para tratar de imaginar el pasado de lo que se está viendo. Sin embargo, teniendo en cuenta sus *prácticas*, vemos que ambas tienen distintas formas de conocer, enraizadas principalmente en las diferentes actitudes corporales que los arqueólogos despliegan en cada una de ellas. Por ejemplo en la excavación, la principal actitud que hay que desarrollar es la de “proyectarse” hacia las propiedades de la tierra que no se ven, que están enterradas aún. De ahí que para llegar a ser arqueólogo algo muy importante sea el saber cómo conocer a través de algo que no se puede ver todavía. Tal como se aprecia en cómo el supervisor español enseña a la estudiante a situarse en el centro del sondeo y a excavar siguiendo el estrato que se ve intermitentemente en la superficie.

Además, hay que tener en cuenta que excavar y prospectar exigen ciertos movimientos que en primer lugar se pueden realizar gracias a cosas como la fuerza de la gravedad (que acumula la tierra en altura) y un suelo (que permite andar), sin los cuales no existirían los conceptos de tiempo ni vertical ni horizontal respectivamente, así como tampoco las actividades de excavar y andar (Simonetti 2018: 59).

Parte de estas habilidades que necesitan los arqueólogos se basan en gestos que se usan para entender la excavación y sirven para proyectarse hacia cosas que no están visibles ahí aún (Simonetti 2018: 45). Esto se aprecia cuando se señala la forma que probablemente tiene un estrato que aún no es visible. Esta situación es muy común en todas las excavaciones, y sin ir más lejos en el yacimiento europeo-japonés uno de los supervisores europeos utilizaba las manos, haciendo un gesto en forma de curva, para hacerles entender a los estudiantes cómo un estrato, que apenas se había expuesto en un extremo del sondeo, se introducía bajo otro que se había expuesto en el otro extremo.

Otro ejemplo es cuando, al inicio de la campaña de excavación del yacimiento español, el director lleva a los voluntarios a pasear por la ladera del yacimiento, deteniéndose cada poco para señalar donde hay tabiques de las casas de la ciudad medieval. A partir de un muro paralelo a la ladera, el director va señalando con sus brazos y manos, haciendo un gesto rectilíneo con ellos, una trayectoria lineal que traza el recorrido de los tabiques, ahora destruidos, que salían lateralmente del muro (figura 54).



Figura 54. *El director del yacimiento español señalando, en el espacio entre sus brazos y manos, el lugar donde hubo un tabique, ahora ausente.*

Para poder realizar estos gestos es necesario movilizar todo el cuerpo (los brazos, la cabeza, los ojos, las manos...) y conocer fenómenos ambientales tales como la gravedad, que indica cómo funciona la estratigrafía, y qué ocurrirá cuando se excave, etc. Implica saber cómo moverse en el yacimiento en general. Este conocimiento es precisamente aquello que se les enseña a los voluntarios en cualquier excavación, para instruirlos a ver más allá de lo aparente y entender lo que aún no se puede ver. Estos gestos conectan las propiedades presentes y ausentes de los materiales que hay en el yacimiento. Lo que se intenta es en suma identificar las “presencias ausentes”, lo que hoy en día es invisible en lo que vemos, y hacerlo a través de la imaginación y la percepción (lo mental y lo corporal unido) (Buchli y Lucas 2001, Simonetti 2018: 47).

Otro caso relevante es el del supervisor del sondeo del yacimiento español, cuando se excavó una estancia rodeada por muros. De cuando en cuando los muros servían de referencia para los estratos excavados en su interior, pero partes de estos muros no eran visibles y se encontraban aún bajo tierra. Esto hacía que al encontrar alguna estructura automáticamente se pensase que podría ser parte del muro del edificio, y se buscaba la forma en la que estos elementos encajasen entre sí. Esto fue lo que ocurrió cuando un estudiante experimentado y el supervisor discutieron sobre un muro cuadrado identificado previamente como un derrumbe, que luego de ser desmontado parecía ser un muro de las estructuras (en concreto un pequeño aljibe en línea con los muros de un gran aljibe al lado del sondeo).

El estudiante le pregunta al supervisor “¿cómo va a estar en línea si es un derrumbe? A menos que el derrumbe no lo sea realmente”, mientras va señalando con las manos las líneas imaginarias por las cuales él cree que discurren los muros, al mismo tiempo que va recreando con un movimiento de sus manos, poniendo una sobre otra, la supuesta relación estratigráfica de derrumbes y muros, recordando mientras tanto las características de los muros ya excavados. Estas interpretaciones, surgidas de los gestos, condicionan el discurrir de la excavación y la interpretación general del yacimiento.

De forma similar, en esta excavación hay un cierto *sentido* por cómo debe aparecer el yacimiento en los documentos de registro. En este caso, los muros obligaron a excavar de dentro hacia fuera en lugar de seguir un orden de lado a lado, pero este hecho no se evidenciaba en el registro, pues adoptaba una apariencia en consonancia con las convenciones, marcada por el *sentido* del gusto de los supervisores. Este sentido tiene mucho que ver con la experiencia previa del director y los supervisores, y su conocimiento de los requerimientos disciplinares. Además, añade a la excavación un componente en expectativa: se excava de forma que lo excavado pueda mostrar, en el futuro, ciertas características que deben corresponder con las normas disciplinares.

Por último, para finalizar con este breve capítulo, es importante recordar que en arqueología es fundamental tener sensibilidad por lo ausente, tanto por lo que no se puede ver porque está enterrado (cosas que por ejemplo podemos esperar cuando excavamos) como por los eventos del pasado que podemos aprehender de los elementos que se hallan en el yacimiento (algo que comúnmente se hace con el registro en retrospectiva). Esta *sensibilidad* forma parte fundamental de las habilidades que tiene que desplegar un arqueólogo para poder conocer, implicando una actitud corporal que sirve al mismo tiempo para adaptarse al medio, y que este mismo medio permite realizar.

Como hemos dicho, lo que aún no podemos ver juega un papel muy importante. La presencia de un muro enterrado obliga a ir excavando con mucho cuidado, achacando a ese elemento invisible cosas que vamos percibiendo en ese momento y que hemos de “retener” en nuestra memoria para explicar de antemano lo que va apareciendo, y explicar lo que a su vez ya ha sido destruido. Esas evidencias que aparecen nos dan pie a considerar la existencia de eso oculto, por tratarse de una de sus partes visibles, que imaginamos conforme excavamos. Esto explica un poco mejor cómo se generan las superficies en el yacimiento arqueológico. Siendo que vamos retirando la tierra “sobrante” hasta exponer un mismo tipo de tierra, esa superficie se nos va haciendo disponible en el curso de la excavación. En tanto que sabiendo que excavando más o menos podremos verla mejor, lo que percibimos queda mediado por el control de las habilidades de excavación (Noë 2004: 64-67).

El hallazgo de algo siempre ocurre en un contexto de acción sobre una superficie, en una actividad que implica resolver problemas prácticos que emergen en el propio curso de la acción, haciendo de la excavación algo adaptativo, una actividad de resolución de problemas. Esto hace que lo hallado sea inseparable del medio en que aparece (Edgeworth 2003: 146). Para conseguir percibir lo ausente es necesario proyectar nuestros sentidos, lo que conlleva tiempo al ser una actividad táctil que sucede de poco a poco. Este modo de ver “palpando” la tierra es similar a lo que ocurre con el limpiado de cerámicas en el que hay que “ir con ojo”.

En otras palabras, entender las propiedades de las cosas es entender cómo sus apariencias cambian en tanto que nos movemos a su alrededor. El medio donde las cosas están situadas no consiste en superficies y objetos (que se pueden juzgar por sus apariencias, formas y tamaños), sino en posibilidades para la acción. En suma, lo que percibimos realmente son las “posibilidades para el movimiento” que nos ofrece el mundo (Noë 2004: 105). Esto quiere decir que pensar el mundo sólo se puede hacer experimentándolo, y experimentarlo es un modo de pensarlo, sólo que en relación con lo sensorimotor (Noë 2004: 208).

Por ejemplo, un pintor necesita descubrir las apariencias de las cosas que quiere pintar, pero descubrirlas no es volver la mirada hacia dentro, hacia las sensaciones y la subjetividad, hacia las categorías abstractas en las que hemos clasificado la realidad. Por el contrario, cuando el pintor mira el objeto y vuelve al lienzo en ida y vuelta, lo que hace es poner en funcionamiento simultáneo los ojos, manos, lienzo, pinturas y el propio objeto, en un proceso de estructurar la imagen que conlleva su tiempo. De esta forma, pintar no tiene nada que ver con la idea común de que es una producción novedosa en función de ideas o estados mentales, sino que es un proceso imprevisible donde las cosas se van “componiendo” conforme actuamos, y que realmente nunca *acaba*.

La forma de conocer a partir de este enfoque es una forma sensible, que Simonetti llama “conceptualización sentida”. Consiste en “actos de concebir donde el sentimiento y el pensamiento siempre van de la mano y donde el conocimiento nunca se divorcia del aprender a moverse en la vida” (Simonetti 2018: 12). En vez de tratar los conceptos como entidades estáticas en la mente mediando nuestra interpretación del mundo (como parte de una estructura lingüística constituida antes del discurso), aquellos se han de comprender como un proceso continuo de devenir. Así, conocer es como una forma de vida, una “poética del *habitar*”.

De esta forma, en arqueología el conocimiento no puede ser *descubierto* (como si fuera el develamiento o encuentro con un mundo ya-creado que se encuentra enterrado abajo), ni *construido*

(como si fuera un edificio de conceptos – actuando como ladrillos - hacia arriba), sino que *crece* conforme vamos excavando (Simonetti 2018: 62).

Todo lo anterior también implica pensar que la creatividad existente en el yacimiento ha de ser por fuerza improvisada, ya que no se puede planificar de antemano y siempre depende de factores contextuales cambiantes. Así, esta creatividad no puede basarse en una innovación conseguida en la mente, implantada tal cual en la materia inerte⁷⁶. Esto, además, indica que no es posible encontrar materiales brutos que sean transformados por inscripciones culturales (cuya producción ha sido principal acción creativa que se ha considerado en arqueología). En tanto que podemos sentir y movernos en el mundo, no es posible delimitar la frontera donde el mundo acaba y el conocimiento empieza (Simonetti 2018: 113). Y esto es justamente lo que ocurre en la excavación arqueológica. El conocimiento se *cultiva* creativamente, pues surge sobre la base de un complejo sistema circulatorio que *dura*, donde no es posible dividir sus partes en entidades separadas.

Estas ideas chocan con la noción del “resultado-original-final-observable”, como hemos venido llamando a los productos que definen a la creatividad hegemónica, tales como obras de arte o publicaciones científicas. Alternativamente, en la práctica arqueológica hay otro tipo de creatividad apreciable en las prácticas cotidianas donde los arqueólogos están creando continuamente, mientras corresponden, improvisan, copian y experimentan en su *habitar* el yacimiento.

En definitiva, el trabajo arqueológico depende en buena parte de los afectos que experimentan los cuerpos de los arqueólogos, que son generados y generan movimientos para adaptarse al medio. Desde ellos surge la creación del conocimiento arqueológico, que no sólo está en el registro sino en el aprendizaje durante la práctica. No hay una diferencia clara entre cognición y sensación pues son simultáneas y se constituyen mutuamente. Actividades que vimos al final del capítulo anterior, como la creación de caminos y la adecuación de lugares para descansar y almacenar el agua, son una respuesta de los arqueólogos durante este proceso de habitar. Sus cuerpos necesitan estos lugares para sobrevivir y éstos deben responder a sus necesidades, pero a su vez, su continuo cambio implica que los arqueólogos deben adaptarse a las posibilidades de acción que estos entornos van permitiendo.

Lo que encontramos, así pues, es una compleja ecología de actividades y movimientos que configuran la práctica arqueológica. En el caso español la vemos en cosas cotidianas como el movimiento de la

⁷⁶ Un ejemplo de creatividad improvisada la encontramos, como veremos en el capítulo 7, en la caligrafía japonesa, donde los estudiantes aprenden a base de imitar los diseños tradicionales de sus maestros, gestionando al mismo tiempo sus propias capacidades y materiales (tinta, papel, pincel), que nunca les permitirán hacer un trabajo análogo al que están copiando.

tierra, el transporte de herramientas, el beber y protegerse del sol, y las emociones que las acompañan como agobio, alivio, cansancio, etc. En los yacimientos japoneses encontramos actividades análogas pero ligeramente distintas, caso del drenaje del sondeo, regar la tierra, gestionar el barro o la humedad, el estar en silencio... y sus emociones relacionadas a partir de los sentidos del tacto, el oído o el olfato. Cada uno de estos fenómenos conlleva una serie de sensaciones que afectan al cuerpo, y que llevan a desplegar ciertas acciones necesarias para “navegar” en el yacimiento, un “andamio” de acciones creativas que explican en primer lugar el cómo surge un yacimiento arqueológico.

Esto nos sugiere que la creatividad en la práctica arqueológica es más bien algo generativo e improvisado. Tiene que ver con saber ajustarse conceptual y perceptualmente a los obstáculos que encontramos, y adaptarse a cosas que podemos intuir pero que no serán igual a lo que podemos esperar. Como veremos en el siguiente capítulo, la creatividad entendida bajo estos presupuestos recuerda a una idea de *cultivo*. El cultivo y la excavación como “sistema circulatorio” tienen ciertas similitudes: abrir la tierra, generando surcos para depositar algo que crecerá con ayuda de los fenómenos ambientales, y de lo cual surgirá algo que nunca será exactamente igual a lo que se esperaba. Como en el caso de la ciudad moderna, una buena circulación indica un buen estado de salud. En ello las superficies, tal como hemos visto, no son una frontera entre el subsuelo y la atmósfera, sino más bien una piel porosa, un lugar permeable con continuos intercambios entre lo que cae del cielo y lo que emerge de la tierra. ¿Esta idea o metáfora del *cultivo creativo* está apoyada por alguna evidencia más en la arqueología? Eso es lo que veremos a continuación observando las herramientas arqueológicas en Japón y en Europa y su curiosa relación con lo agrícola.

6.-El cultivo del yacimiento.

En los capítulos anteriores exploramos el trabajo de campo arqueológico a través de un ejemplo etnográfico muy concreto, la generación de superficies. A partir del reconocimiento de la naturaleza inestable de los materiales arqueológicos y la duda ontológica sobre la posibilidad de “salvarlos” o “congelarlos” en el tiempo para su registro, vimos cómo el yacimiento es una ecología compuesta por un conjunto de materiales en continua circulación, especialmente a través de estados sólidos y fluidos. Las superficies que se registran sólo existen durante unos instantes, lo que requiere de acciones de mantenimiento, un “andamio” - como se colocan palos en un muro a punto de caer - que en su mayor parte son improvisadas. La naturaleza abierta de las superficies, en intercambio constante entre subsuelo y atmósfera, hace que no se pueda distinguir con claridad dónde está el estrato “original” pretérito, que se supone ha sido expuesto en el sondeo, sujeto a cambios a causa de fenómenos ambientales. Ello hace suponer que las superficies registradas sólo pueden permanecer quietas gracias al lenguaje abstracto, por el cual se desligan del flujo irreversible del tiempo y se introducen, como representaciones quietas e inmutables, en las categorías abstractas de la disciplina.

Los arqueólogos, con sus acciones improvisadas, participan con esta ecología de fuerzas formando parte del “sistema circulatorio” del yacimiento. Transitan por sus arterias, pulmones y corazón, así como los distintos elementos ambientales y materiales también circulan por sus cuerpos, por ejemplo incorporando y expulsando el agua y arena a través de la piel, o actuando en función del impacto del viento, la lluvia, la humedad, o el sol. Todo ello condiciona la forma en la que se genera conocimiento arqueológico en la excavación, que marca y es marcada por lo que *sienten*.

Posteriormente exploramos que toda creación conceptual involucra también experiencia perceptual. La percepción no es algo pasivo o exterior que llega a nosotros, sino que sucede siempre en movimiento mientras exploramos las posibilidades de acción que nos ofrece el entorno. Esto ocurre en actividades tales como la excavación, el barrido o la fotogrametría, que son posibles gracias al despliegue de un “andamio” de acciones improvisadas dependientes de cómo los arqueólogos ajustan sus cuerpos al entorno mediante la actividad que están realizando. Esto nunca puede ser previsto o planeado, y hace del trabajo de campo una actividad creativa, un proceso abierto, pero no contenida o proyectada desde la mente y el lenguaje, ni que resulte en algo finalizado y objetivable.

Al final sugeríamos la imagen de que el conocimiento en la excavación se *cultiva*, pues *crece* con nosotros en tanto que nos movemos y sentimos mientras seguimos la circulación que sucede en el yacimiento. Con esto, y rechazando las lógicas representacionista (el mundo como exterioridad

medible y analizable con la mirada distante) e hilemórfica (la materia pasiva adopta formas abstractas), se reconocía que las cosas y los seres se transforman todo el tiempo (pues *duran*). Bajo este punto de vista el mundo aparece todo el tiempo como generativo y creativo, y esta creatividad, lejos de ser detenida y observada, requiere de respuesta y movimiento a su son, pues forma parte del *habitar*. Somos creativos en tanto que, simplemente, habitamos el mundo generando conocimiento con nuestras acciones cotidianas.

En este capítulo exploraremos esa imagen, idea, metáfora del *cultivo*. Lejos de construir un conocimiento a partir de bloques de ideas, o descubrir aquello que estaba esperándonos enterrado ahí, incorruptiblemente, propondremos que el conocimiento *emerge* de la tierra en tanto que excavamos desde arriba. Como decíamos respecto a las superficies, no hay un lugar exacto en que podamos distinguir atmósfera y subsuelo, pues la tierra constantemente recibe agua y aire de la atmósfera, y ésta hace lo propio de al revés, con el polvo, vapor o plantas que invaden la atmósfera. Veremos todo ello partiendo de la observación de las herramientas que usan los arqueólogos y su particular origen, lo que nos llevará a un repaso por la historia de la arqueología en Japón y su curiosa relación con la agricultura, que la distingue de cualquier otra. En el caso europeo, veremos que esta imagen coexiste con una analogía similar con la albañilería y la idea de la construcción, presente casualmente en nuestro concepto del “*andamio*” de actividades improvisadas, que surgió precisamente de la observación etnográfica en el yacimiento español.

A partir de aquí, exploraremos la idea del *cultivo* del conocimiento en el yacimiento arqueológico, para, ya en el siguiente capítulo, abordar un modelo creativo de la práctica arqueológica que recoge todo lo que hemos visto y permite conocer el papel de la creatividad en la generación del conocimiento científico arqueológico sobre el pasado y sobre el presente.

6.1.-Las herramientas que usan los arqueólogos.

Es evidente que el conocimiento no surge en un vacío. Está situado en contextos de acción que son socialmente estructurados en la práctica, en los cuales el medio y las herramientas han sido transformados durante generaciones. El conocimiento y los procesos de aprendizaje no están en la mente individual, sino en la relación entre las tareas, herramientas y entornos (Simonetti 2018: 114). Las herramientas en el trabajo de campo arqueológico siempre han tenido un lugar predominante en el análisis de la práctica arqueológica. Veíamos que Edgeworth (2003) consideraba que las herramientas de excavación (para-lo-natural, para el trabajo con la materia “en bruto”) y las

herramientas de registro (para-lo-cultural, para inscribir esa materia “bruta” en la cultura) no solamente tenían funciones diferenciadas respecto a su uso y al resultado obtenido con ellas, sino que tenían espacios diferenciados que componían el “paisaje” del trabajo de campo y lo estructuraban. Entre ellas había una herramienta especial, el paletín, que era una mezcla de herramienta natural y cultural, y reflejaba la historia profesional del arqueólogo que lo posee y maneja.

El paletín requiere que el arqueólogo se involucre corporalmente, generando conocimiento mientras “sigue el corte” cuando lo usa para definir las diferentes características de los estratos. De alguna manera, el paletín canaliza la atención del arqueólogo en su trabajo lidiando con las propiedades emergentes de la tierra que excava⁷⁷. Con el paletín, el arqueólogo distingue la evidencia importante y devela lo enterrado, quitando la tierra “sobrante” en una labor semejante a la escultura.

Simonetti (2018) iba a un paso más allá de Edgeworth al considerar que el arqueólogo no está en medio de la naturaleza y la cultura, usando herramientas para percibir y memorizar, independientes, sino que las incorpora simultáneamente cuando lo necesita. Las herramientas culturales sirven para percibir tanto como las herramientas para lo natural sirven también para memorizar. Cuando el arqueólogo excava tiene en cuenta el conocimiento conceptual generado por el registro, que incorpora desde su memoria a lo que está percibiendo (excavando) en ese momento. Y de la misma forma, a la hora de hacer el registro, se tienen en cuenta las particularidades encontradas en la excavación. Así pues, excavación y registro son simultáneos, se retroalimentan. El paletín en este caso es una herramienta que sirve para entender lo que se excava tanto como para inscribirlo, y no depende de una actividad puramente abstracta sino de los movimientos, gestos y ajustes sensorimotrices – los sentidos en conjunto moviéndose con el cuerpo - que el arqueólogo debe hacer como respuesta a la ecología de fuerzas presente en el yacimiento.

Siguiendo esta línea, vamos a ver las herramientas utilizadas en los tres casos de estudio etnográfico (el yacimiento español, yacimiento japonés y el yacimiento europeo-japonés). El uso de las herramientas implica no sólo un aspecto metodológico del trabajo, sino también configura cómo los arqueólogos desarrollan sus habilidades, perciben y conocen en el campo. Distintas herramientas devienen en diferentes formas de generar conocimiento. Curiosamente, en el caso de la excavación conjunta europeo-japonesa, se produjo una tensión entre los arqueólogos europeos y japoneses

⁷⁷ Para Edgeworth la práctica tiene una estructura temporal que se fundamenta en varios tipos de conocimiento: establecido (lo que está disponible), emergente (lo que está siendo descubierto), anticipatorio (lo que va a aparecer) y transfundístico (disciplinar). Así, propone eliminar la metáfora del registro como texto, para sustituirlo por “encuentros materiales”, distinguiendo entre restos materiales y datos arqueológicos, para él ontológicamente independientes (Edgeworth 2003: 90, Simonetti 2018: 108).

provocada precisamente por el uso dispar de las herramientas, tanto de las compartidas, como de otras cuya forma y propósito eran totalmente distintos.

En primer lugar, antes de hacer un repaso por las herramientas utilizadas en el yacimiento español, hay que tener en cuenta que en arqueología existen algunas metáforas, muy comunes, que se usan para considerar el resultado de la acción de las herramientas, como son: la “construcción” del conocimiento (vista como el ensamblaje de ladrillos sólidos, ladrillos de conceptos, hacia arriba), la “lectura” de los restos del pasado (como textos simbólicos que los arqueólogos han de descifrar con su interpretación) o el “descubrimiento” de los restos (como si éstos fueran fósiles incorruptibles que se encuentran congelados bajo tierra). Todas ellas reproducen la dicotomía entre cosas e ideas, comúnmente fraguada alrededor de la concepción hilemórfica de que las ideas se proyectan en las cosas materiales.

Por supuesto, destacamos estas tres metáforas porque son las que involucran y afectan a la práctica, que es el foco de nuestro estudio, pero no hay que olvidar que existen muchas más. Se ha hablado de la excavación como ingeniería, cirugía, tejido o artesanía. Incluso se ha visto el yacimiento como un campamento militar masculino - frente al trabajo agrícola de recolección, considerado como femenino. Autoras como Rosemary Joyce (2008) hablaba de la excavación como un modelo dialógico de generar conocimiento, un lugar donde se producen diálogos que sirven para reunir todas las voces involucradas en el yacimiento y crear una única voz, que es la que aparece en las publicaciones. De forma interesante, en esta perspectiva Joyce sitúa el origen del conocimiento en las notas, conversaciones informales y otras representaciones textuales que ocurren en el campo, que son la base de los informes escritos.

Otros autores como Hayden White (1992) y posteriormente Michael Shanks (2012), han hablado largo y tendido sobre la producción del conocimiento en base a tropos lingüísticos tales como metonimia, sinécdoque, metáfora e ironía, en función los géneros literarios de la Historia escrita. Conceptos retóricos como estos forman parte del giro lingüístico posprocesual, que los enfoques de Edgeworth o Simonetti tratan de relativizar, y que ya criticamos en el capítulo 3.

De las metáforas principales que involucran aspectos prácticos, la de “construcción” se refiere al conocimiento, a la creación conceptual, mientras que la de “descubrimiento” está en relación con lo que se percibe, la experiencia perceptual. Tanto en la idea de “construcción” como de “descubrimiento” subyace una lógica común, surgida de la forma de pensar moderna - mentalista, representacionista, hilemórfica... -, por la cual la arqueología se supone que ensambla e interpreta los

fragmentos de un todo preexistente, bien registrando algunas de sus propiedades en categorías de análisis, o bien develándolo quitando la tierra “sobrante”. Otras metáforas como la de la “lectura” del pasado en superficie parten de la idea de los objetos como vehículos de símbolos⁷⁸ - creados por y para significados inmateriales localizados en ellos -, noción clásica del pensamiento posprocesual.

Contra estas ideas comunes, se ha sugerido que lo que hace la arqueología en realidad es más bien *esculpir* o *tejer* estas partes entre sí, incorporando recursos y técnicas variopintas y heterogéneas, y mezclando simultáneamente conceptos y experiencia – recuerdos y percepción – mientras el arqueólogo se mueve y responde a la ecología cambiante de fuerzas del yacimiento, su circulación. Lo que surge de ello no es algo que ya estuviese dado (de hecho, es bastante imprevisible, caso de las superficies), lo que convierte al conocimiento arqueológico en algo irreversible, dependiente de quiénes lo practican tanto como de esa misma práctica (Simonetti 2018: 105, Lucas 2012).

El estudio de la relación entre las herramientas y la configuración de la práctica parte de teorías tales como la de la externalización, por la cual una función de una parte del cuerpo la hace una herramienta exterior a ese cuerpo - relación atravesada por cuestiones técnicas tanto como culturales. Su foco en el cuerpo conllevó un interés por las técnicas y las herramientas, pues se consideraba que éstas reflejaban a su vez diferencias culturales, tal es el famoso ejemplo de las distintas técnicas que usaban soldados ingleses y franceses a la hora de excavar las trincheras en la I Guerra Mundial. Las diferencias en la forma de las palas de unos soldados y otros conllevaron el empleo de técnicas diferentes, provocando las diferencias en la forma de sus trincheras. La teoría de la externalización considera que el desarrollo de los objetos se explica por necesidades biomecánicas tales como la sustitución de la tarea que hace una parte del cuerpo por una herramienta, lo que explicaría por ejemplo la forma estable del bifaz durante miles de años⁷⁹.

De esta forma, los gestos y sus efectos van de la mano de las herramientas, igual que ocurre con el caso del paletín, que implica aplicar ciertas técnicas que conllevan formas de conocimiento específicas. Estas habilidades son importantes para que los arqueólogos puedan distinguir, mientras

⁷⁸ Esto tiene una alta significancia para la disciplina arqueológica, pues la diferencia fundamental entre el “giro conductual” británico y el enfoque a las prácticas de la “secuencia operacional” francesa está en cómo se constituye la cultura material. La tradición francófona miraba a la práctica como el espacio donde gesto y materia interactúan; en la tradición anglófona la práctica reemplaza a la mente como fuente de origen de la cultura material. Consecuentemente la cultura material era como una expresión del comportamiento, en lugar de la mente (Lucas 2012: 146).

⁷⁹ Leroi-Gourhan sostiene que los objetos no solo pueden ser estudiados bajo sus apariencias, sino que hay que observar también sus propiedades externas (dureza, etc.), los tipos de acción que involucran, o las diferentes fases en las que se encuentran dentro de la “cadena operacional” (el proceso de selección, creación, uso y descarte de un objeto). Esta idea de la secuencia de operaciones pone énfasis en la interacción entre cuerpo y mundo material como forma de analizar las técnicas. Lo que se externaliza (del cuerpo) no es la herramienta sino la función que esa herramienta hace y que anteriormente realizaba una parte del cuerpo.

lo usan, diferentes rasgos, diferencias de color, etc. Poder desarrollarlas depende tanto de saber qué efectos tienen las condiciones medioambientales (humedad, luz, etc.), como de tener una cierta sensibilidad como para saber “excavar lo suficiente” sin excavar “de más” a la hora de definir un estrato. La instrucción en estas habilidades es algo que sucede en las excavaciones, como se observa en una ocasión en el yacimiento español, cuando una voluntaria excava lo que el supervisor identifica como “*interfaz*”, un estrato que se mezcla con el estrato inferior. Luego de explicarle con gestos manuales lo que era una interfaz – colocando una mano encima de otra - le comenta a la estudiante que, para generar una superficie de acuerdo a las convenciones, es “*mejor excavar un poco [unos centímetros] del nivel de abajo, que quedarse corto [dejando partes del estrato ya excavado en la superficie del estrato inferior]*”.

Usar el paletín requiere emplear técnicas que tienen que ver con un conocimiento tácito, con esas cosas que uno sabe o intuye. Con el uso del paletín nuestra atención se centra en lo *distal* (en lo que se excava) mientras que lo *proximal* (el cuerpo, el paletín o la mano) se coloca en un segundo plano. Esto recuerda al caso de una persona ciega portando un bastón, que para “ver” no se fija en las vibraciones de la mano, sino en las del bastón. Con estas vibraciones puede anticiparse a los obstáculos que van a ir apareciendo (Simonetti 2018: 42).

El paletín es una herramienta que refleja la historia personal del arqueólogo que lo porta, ya que conforme se usa va desgastándose reflejando todo el trabajo que se ha hecho con él. Este carácter biográfico que lo convierte en una herramienta especial (Carman 2006: 99), se observa perfectamente en el hecho de que los arqueólogos europeos del yacimiento europeo-japonés llevaron consigo sus paletines personales hasta Japón (en un viaje de más de 20 horas en tren, avión, escalas aeroportuarias, etc.).

En este caso, estos paletines eran cuidados y sólo con ellos los arqueólogos podían “ver” cómo eran los estratos. Pero no porque el paletín les permitiese definir mejor los estratos o remover la tierra de forma más eficaz, sino porque permitían realizar ciertos gestos y movimientos con las manos y los brazos cuando se agachaban mirando hacia el suelo buscando evidencias, al exponer la superficie. Curiosamente el supervisor del sondeo del yacimiento español señala que los paletines españoles requieren hacer “*fuerza con la mano*”. A través de este manejo, es como se logra hacer emerger ciertas propiedades de la tierra (olores, colores, sonidos, texturas, etc.). En el yacimiento japonés y europeo-japonés, estos gestos y sensaciones no se podían hacer con el paletín japonés, el raspador llamado *gari*, lo que conllevó que los europeos no lo usasen casi nunca para cosas importantes, ya que al no poder usarlo como se usa el paletín, no podían “ver” nada con él. De hecho, la forma que

usaron los europeos para enseñar a excavar a los estudiantes japoneses consistió en primer lugar en enseñarles a manejar el paletín.

El paletín es una herramienta única del trabajo de campo arqueológico, y de hecho es el símbolo de la disciplina arqueológica tanto como lo es el *fedora* de Indiana Jones. Es una herramienta que tiene una dimensión conceptual y perceptual básica para la arqueología. ¿Y qué sabemos de su origen?

Obviamente, incluso para un observador lego, cualquier excavación es muy similar a una obra de albañilería, y por tanto es fácil vincular sus herramientas con las del mundo de la construcción. Los arqueólogos a menudo son como oficiales de primera que vigilan lo que hacen los peones, y la excavación hacia abajo es similar a la colocación de cimientos bajo el nivel del suelo, sobre las que se construye el edificio. Conceptualmente hablando, la metáfora de la “construcción” del conocimiento representa un punto de contacto muy evidente entre ambas actividades, así como también la coexistencia, en la práctica, de las metáforas de la estratigrafía y la arquitectura/albañilería para definir la excavación y la creación del conocimiento respectivamente.

Comúnmente se considera que los artículos e informes son como un edificio completado a partir de un trabajo de construcción durante la excavación. Incluso en modelos explicativos más relacionados con el lenguaje y la escritura, como el del modelo dialógico de Joyce (2008) mencionado arriba, también se encuentra implícita la idea de que los textos arqueológicos empiezan a ser construidos en la excavación. Con estos cimientos, o ladrillos (notas, conversaciones...), posteriormente se finalizará el edificio, esto es, el informe. De manera similar ocurre con el registro arqueológico que hemos estado viendo en los capítulos anteriores, que toma las distintas instantáneas de las superficies, que posteriormente se unen como si fuesen ladrillos, para hacer la *re-construcción* del yacimiento.

Como ya hemos señalado anteriormente, también existen otras metáforas y prácticas importadas directamente del mundo de la albañilería y la construcción, como las que hablan de la excavación como construcción de un campamento militar o de la excavación como ingeniería (presente de hecho en figuras de ingenieros-arqueólogos como Mortimer Wheeler). Análisis modernos de la arqueología española post-crisis de 2008, como el de González (2013), muestran que en los campos de trabajo se sigue un procedimiento de trabajo similar a las obras de albañilería, en ese caso con el objetivo de acostumbrar a los estudiantes a condiciones de trabajo duras y precarias, las mismas que, casualmente, caracterizan al sector de la albañilería.

También existe una relación entre la construcción y la arqueología en metáforas tales como la del “sistema circulatorio”, idea que como vimos influyó en la construcción de las ciudades modernas (Sennett 1997). En este caso la albañilería se entremezcla con la imagen de la agricultura, como por ejemplo se ve en las representaciones del sistema circulatorio de la sangre como un árbol con *ramificaciones* (Sennett 1997: 279). De hecho, en las mismas ciudades hay elementos contruidos, como son los “pulmones”, espacios verdes considerados esenciales para la salud de la urbe y sus habitantes, y otros como los *ramales* donde se conecta circulación y construcción. Además, los modernos planes urbanísticos ya contemplan el desarrollo de ciudades más orgánicas con mayor vegetación, huertos urbanos, y más sostenibles con el entorno natural⁸⁰. Es más, siguiendo esta metáfora, los edificios no dejan de ser cómo árboles anclados en la tierra, invadiendo la atmósfera.

En un plano más general, incluso hoy en día gran parte de las técnicas que se usan para la restauración y conservación de yacimientos, algunas aplicadas ya en el momento de la excavación, provienen de la disciplina de la arquitectura. En arqueología es complicado separarse totalmente de la influencia de la albañilería, al punto de que también está presente en la idea del “*andamio*” de acciones improvisadas con el que hemos caracterizado a las acciones que hacen los arqueólogos para mantener las superficies.

Las herramientas muestran también trazos de esta historia compartida entre arqueología y albañilería, como el origen del paletín romboidal en Gran Bretaña (el llamado *trowel*), utilizado en el siglo XIX por los primeros excavadores (Stephan y John Parker, y William Cunnington) quienes cogieron el paletín del albañil para excavar (Simonetti 2018: 106). Su uso se extendió y se normalizó, al punto de que surgieron dos versiones: la inglesa llamada WHS, y la americana, la Marshalltown. En otros contextos como en España, incluso hoy en día lo más común es utilizar una llana romboidal de punta redondeada, menos alargada y más ancha que los *trowel* ingleses (herramienta usada para echar y extender el cemento durante la colocación de ladrillos), como las que se encuentran en bazares chinos, ferreterías y tiendas de bricolaje.

Aunque el paletín es una herramienta común entre los arqueólogos europeos, hay herramientas más grandes que también son necesarias (picos, azadas, palas, recogedores, escobas, cepillos, carretillas, etc.). que suelen provenir del mundo de la construcción, y, en menor medida, de la agricultura. A diferencia de la construcción, los arqueólogos no construyen “hacia arriba” colocando ladrillos y cemento, sino que excavan “hacia abajo”, esculpiendo la tierra conforme van excavando estrato a

⁸⁰ Por ejemplo, el de Barcelona para 2020-21: <https://ajuntament.barcelona.cat/ecologiaurbana/es/que-hacemos-y-porque/ciudad-verde-y-biodiversidad/plan-verde-y-la-biodiversidad> (consultado el 22/05/2020).

estrato⁸¹ (Simonetti 2018: 106). El producto resultante no se debe a un plan preconcebido por un arquitecto, sino como también sucede en la construcción, se explica por las variaciones introducidas por los albañiles en el proceso de ir lidiando con los materiales en un contexto ecológico determinado. De la misma sucede cuando los arqueólogos generan y mantienen superficies.

6.1.1.- Arqueología y construcción en España.

Antes de continuar se hace necesario hacer un breve repaso por el origen de la arqueología en España, para comprender las influencias y contextos de acción que dieron forma a la práctica que hoy conocemos y, por ende, a las herramientas que se utilizan. Más tarde haremos lo propio con la poco conocida arqueología japonesa.

Es evidente que la arqueología española, como las de otros países, comparte con la historia del arte un interés por los restos importantes del pasado como monedas, inscripciones y esculturas. Los primeros interesados en estos objetos fueron coleccionistas particulares que los utilizaban como método de conocimiento histórico (Díaz-Andreu y Mora 1995: 26). En relación a la práctica, es en el siglo XVIII cuando la arqueología pasó a considerarse como una disciplina auxiliar de la Historia, distinguiendo así el análisis de objetos de la excavación. De hecho, el concepto de arqueología como tal surgió siguiendo la tradición iniciada por la Real Academia de la Historia, extendida a las Reales Academias de Buenas Letras de Sevilla y Barcelona.

La Real Academia de la Historia (fundada en 1737) centralizaría las actividades anticuarias de la época, y controlaría los hallazgos y excavaciones en España mediante las *Instrucciones* de 1752. Su control se extendería a la concesión de permisos para excavaciones con restos arqueológicos y la publicación de sus resultados.

En general esta arqueología estaba centrada en los monumentos históricos de interés, aquellos que quedaban en pie y que eran representativos de, precisamente, ciudades construidas en la antigüedad, tales como Segóbriga, Sagunto, Itálica, Mérida, Numancia, etc. Es el estudio de estos sitios lo que hizo que se desarrollasen técnicas de dibujo de elementos arquitectónicos, por ejemplo. En este contexto de interés por lo antiguo se desarrolla una ley en 1803 (basada en las *Instrucciones* de 1752) por la cual se organizaron los procedimientos de recogida, estudio y exposición de las antigüedades descubiertas en el país.

⁸¹ Esto es lo que Simonetti llama la “escultura conceptual” que ocurre en la excavación del yacimiento, donde los arqueólogos generan conocimiento mientras van excavando hacia abajo.

Pero el control de las instituciones sobre la arqueología se resquebrajó con la muerte del rey Fernando VII en 1833. La regencia de María Cristina trajo un cierto liberalismo que posibilitó la aparición de asociaciones culturales como la Sociedad Numismática Matritense en 1837, la Sociedad Arqueológica en 1840, o la Academia Española de Arqueología y Geografía, en 1844 (Díaz-Andreu y Mora 1995: 28). Estas asociaciones canalizaron el interés por el pasado y sirvieron como caldo de cultivo para que a finales de siglo la arqueología se profesionalizase, sobre todo por parte de individuos que procedían del ámbito de los museos.

Al mismo tiempo desde los espacios institucionales de las Reales Academias, pero sin llegar a ser profesionales, estarían los aficionados a la arqueología, en gran parte religiosos. De hecho, uno de los motivos por los cuales a partir de 1833 aumentaría el interés por la protección de antigüedades en España se debe a la mayor circulación de antigüedades y obras de arte tras la disolución de algunas órdenes religiosas y la desamortización.

De éstas surgirían las colecciones que serían el germen de museos y archivos, además de los incipientes museos arqueológicos que recogían los objetos de este tipo que circulaban junto a las obras de arte. Estos museos convivirían durante un tiempo con los gabinetes de antigüedades y con las Academias. Al mismo tiempo, surgieron las Comisiones de Monumentos Históricos y Artísticos en 1844 para la protección de monumentos y objetos artísticos que tenían que conservarse en base a la “la belleza de su construcción”, “por su antigüedad”, “por su origen” o “por los recuerdos históricos que ofrecen” (Díaz-Andreu y Mora 1995: 29). Precisamente aquí se observan dos características que han ido subyaciendo en la arqueología española contemporánea, como son la relación de lo arqueológico con lo histórico (en relación con la construcción, como compilación y corroboración, de la Historia), y con lo artístico (con el análisis, registro y exposición de los objetos).

Precisamente la creación masiva de museos condujo a la profesionalización de la arqueología, dando lugar a una tensión entre el valor del conocimiento generado a partir del estudio de los restos, y el conocimiento obtenido a través del análisis de los textos. Por esta razón los anticuarios fueron desligados del cuerpo profesional (en el cual sí estaban archiveros y bibliotecarios) hasta 1868. Esto, en su conjunto, implicó que la arqueología decimonónica española centrase sus esfuerzos en el estudio de las épocas clásica, medieval y moderna, así como en el arte de estos periodos.

Así pues, la arqueología estudiaba restos y obras de arte bajo el “exclusivo aspecto de su antigüedad” (Díaz-Andreu y Mora 1995: 29). La ausencia de obras de arte y registros escritos convertirían, por ejemplo, a la prehistoria en una época excluida de la arqueología “oficial”, quedando en manos de

aficionados provenientes de otras disciplinas como geografía, biología, botánica o incluso periodismo (sólo en el siglo XX pasará a manos de especialistas, generalmente procedentes de la geología).

Esto explica perfectamente la tensión que existe entre los métodos y técnicas utilizadas en la investigación prehistórica (más relacionadas con las ciencias naturales), y aquellos usados en la investigación de periodos históricos (en relación con la Historia y la historia del arte). Esto se reflejaría en las herramientas utilizadas por unos y otros, siendo en el primer caso herramientas pequeñas, de precisión, tomadas de la geología, y en el segundo caso herramientas del mundo de la albañilería y en menor medida de lo agrícola. Es interesante que la arqueología sirviera para la *construcción* política y nacional del Estado español. Crear un sentimiento de nación en España se convirtió en prioridad a finales del siglo XIX⁸², tratando de crear un pasado común que sirviese de instrumento homogeneizador de todo el país.

Por su parte, la prehistoria se institucionaliza con la cátedra de Historia Primitiva del Hombre en la Universidad de Madrid, a cargo de Hugo Obermaier, en 1922, casi cincuenta años después que en Francia. De hecho, hasta 1933 no se introduciría el término “prehistoria” en la cátedra de “Historia Antigua y Media”, algo que fue posible gracias al acercamiento de la ciencia española a la europea, en el contexto de un acercamiento análogo en política. Por ejemplo, se comienzan a producir visitas de arqueólogos españoles a otros países europeos, gracias a las cuales se importarán los avances metodológicos y teóricos del resto de Europa. Estos cambios irán acompañados por una legislación que establece los principios básicos para clasificar, preservar y proteger el patrimonio histórico y arqueológico.

Es precisamente este carácter el que impulsará la creación de la Junta Superior de Excavaciones y Antigüedades (JSEA) y la Ley de Excavaciones Arqueológicas de 1911, sobre todo a raíz de algunos hechos como la salida de la escultura ibérica de la Dama de Elche hacia el Museo del Louvre (Díaz-Andreu y Mora 1995: 32). Esta ley era una revisión del Real Decreto sobre “tesoros ocultos” de 1889, precisamente promovida por la exportación y venta de piezas arqueológicas. Con la ley de 1911 se prohibiría la exportación y venta de antigüedades al extranjero, y será la JSEA la que se encargará de garantizar su cumplimiento. A partir de esta ley se desarrolla en 1933 la Ley del Patrimonio.

Gracias a los contactos con Europa se introdujeron en España teorías novedosas respecto a la arqueología, el método histórico-cultural, y las técnicas de planificación de trabajo de campo, que se

⁸² A finales de siglo XIX España perderá sus últimos territorios de ultramar. Especialmente traumática fue la pérdida de Cuba en 1898.

introdujeron primero en el estudio de la prehistoria y más tarde en la arqueología clásica, en la que aún se apreciaban los rastros de la tradición anticuarista del siglo anterior (Díaz-Andreu y Mora 1995: 31). En esta época aún había quiénes se dedicaban a la arqueología de forma aficionada, en su mayoría sacerdotes y curiosamente algunos arquitectos (aristócratas) subvencionados por la JSEA.

La existencia de estas dos tradiciones de “arqueólogos” (profesionales y aficionados) se verá reflejada en las publicaciones de la época, sobre todo respecto de las modernas *Memorias* y revistas de corte decimonónico como *Archivo Español de Arte y Arqueología*, cuya perspectiva de la arqueología sigue vigente en la arqueología histórica y clásica española (Díaz-Andreu y Mora 1995: 33). Todos estos distintos actores reforzarían el esmero de la arqueología institucional por la creación de un pasado nacional.

Durante el Franquismo (1939-1975) la arqueología de nuevo serviría para apuntalar el régimen político. Similarmente a como ocurrió en Japón (como veremos después), los arqueólogos no quisieron trastocar el statu quo, y por ello apoyaron el origen celta o visigodo del cual el régimen se veía como heredero. Esta connivencia entre el régimen y la arqueología permitió al menos el mantenimiento de las instituciones y las publicaciones arqueológicas previas.

Al mismo tiempo se consiguió la profesionalización de la arqueología excluyendo a los aficionados, aunque durante las décadas de los cuarenta y cincuenta seguirían actuando. Su exclusión se aceleró con la tecnificación de la disciplina en los sesenta y setenta, que la alejó definitivamente de los relatos míticos. Este alejamiento de los argumentos que proporcionaban apoyo a la mitificación del pasado nacional provocó un descenso de la popularidad y “rentabilidad” de la arqueología (Díaz-Andreu y Mora 1995: 34), lo que a su vez haría que los arqueólogos dejaran de inmiscuirse, aunque fuera indirectamente, en la política. Con esto se inicia la orientación de la disciplina hacia las técnicas de las ciencias naturales, y un cierto inmovilismo teórico (o más bien un estancamiento en el historicismo cultural positivista).

El último gran cambio antes el auge de la tecno-ciencia contemporánea sucede con la arqueología de gestión o de urgencia. En España este tipo de arqueología se alejó de la prehistoria y se centró sobre todo en el desarrollo de la arqueología medieval y moderna, ya que en su principal foco de acción fueron las *ciudades* bajo las cuales se encontraban eminentemente restos de esos períodos. Por supuesto, de nuevo encontramos una curiosa relación entre albañilería y arqueología, siendo los arqueólogos visitantes más que esporádicos de las obras durante el gran *boom* inmobiliario. En España la arqueología de urgencia, al menos hasta la crisis de 2008, estuvo asociada a la construcción,

financiada eminentemente por constructores y empresarios que no pedían investigaciones profundas (Díaz-Andreu y Mora 1995: 35).

Desde la crisis, la arqueología española ha sufrido un proceso de precarización, en el cual los arqueólogos de empresa han vuelto al mundo académico cuando han podido o se han reconvertido en gestores de patrimonio. Al mismo tiempo ha habido un positivo crecimiento de la investigación académica ante la falta de oportunidades en el mundo de la empresa. La investigación se ha centrado principalmente en el desarrollo de técnicas y métodos de datación y registro, especialmente con la reciente fotogrametría y arqueometría.

Como hemos dicho antes, las herramientas utilizadas en nuestro yacimiento español (figura 55) provienen mayoritariamente del contexto de la albañilería, tal es el caso de los paletines (típicas espátulas, o llanas, que se usan para poner cemento en los ladrillos), picoletas y capazos (que se usan para transportar el cemento), a las que se añaden otros elementos como vallas amarillas, andamios, instrumental pesado como tubos de plástico, ferralla, etc.



Figura 55. *Algunas herramientas utilizadas en el yacimiento español.*

También encontramos, significativamente, otras herramientas que provienen del mundo agrícola, caso de las azadas, palas, picos, y recogedores. Otras herramientas más técnicas, como los jalones, las escalas o los niveles ópticos son comunes a otras ciencias de la tierra como la geología,

paleontología y la geografía. Por último, los cepillos y recogedores son herramientas de limpieza tomadas de lo cotidiano.

Aunque las herramientas de registro provienen en gran parte de estos ámbitos, al tratarse de un yacimiento medieval (no hay demasiado instrumental de la geología, por ejemplo), es interesante notar que hay una distinción perceptual entre las herramientas que se usan continuamente en el sondeo y aquellas que se usan menos veces, como las que sirven para registrar. Esto se observa por ejemplo, con los colores: todas las herramientas de registro tienen colores vivos, como la estación total amarilla, las cajas color naranja de las cámaras, los jalones rojos y blancos, las setas y *sprays* rojos, etc., mientras que las herramientas de excavación mantienen colores terrosos y negros, más propios de la “estética arqueológica”. Esto se extiende a los propios arqueólogos que, según hemos observado, por lo general visten ropas de colores oscuros y terrosos, mientras que los supervisores suelen vestir colores más claros o portan vestimentas ligeramente distintas a las de los estudiantes.

En términos metodológicos, en el yacimiento español, para comenzar a excavar los estudiantes se colocaban en fila lateral frente a uno de los muros que se aprecia en superficie, con un recogedor, cepillo, paletín y picoleta por persona. La ausencia de espacio suficiente obliga a que unos voluntarios utilicen únicamente paletín y picoleta mientras se encuentran agachados sobre la superficie del sondeo. En la excavación, los estudiantes retiran la tierra de delante hacia atrás, dejando al descubierto los estratos inferiores que aparecen delante de ellos, mientras que cepillan y limpian lo ya excavado y retiran la tierra suelta con la ayuda del recogedor, colocándola en el capazo, llamado *espuerta* en este y otros yacimientos. Por otra parte, el resto de estudiantes se sitúan frente a ellos de pie, en la parte exterior del muro, dispuestos a llevar las *espuertas* llenas de tierra a la terrera. El mismo uso de este instrumental enseguida repercute en una división del trabajo entre excavadores y recogedores, así existe otra entre estudiantes novatos y experimentados, siendo éstos últimos capaces de usar libremente herramientas pesadas como azadas y picos, cuyo uso suele estar desaconsejado para los principiantes.

El uso de las herramientas va dependiendo de lo que se excava. Así, por ejemplo, cuando aparece un derrumbe de piedras grandes, se hace necesario compaginar un trabajo fino, de paletín, con un trabajo mucho más duro en el que el pico y la azada son necesarios para retirar o romper las grandes piedras. Esta labor, en suma, muestra un trabajo duro más cercano a la construcción de edificios que al trabajo controlado de las ciencias naturales.

6.2.-Las herramientas en Japón.

Curiosamente, en los casos yacimientos japoneses encontramos algo ligeramente distinto. Entre los arqueólogos japoneses se utilizan diversas herramientas que tienen asignada una función respecto de lo que el arqueólogo debe hacer para usarlas y del efecto que provocan en la tierra. Algunas de esas herramientas son herramientas de mano, individuales, que sirven para mover pequeñas cantidades de tierra o rasparla y alisarla. Otro tipo de herramientas son las que se utilizan para evacuar la tierra y gestionarla después en la terrera, herramientas utilizadas para la circulación del sedimento. Por último, existen herramientas de registro, algunas de las cuales siguen manteniendo un componente manual más difícil de ver en excavaciones occidentales.

Una vez dispuesto el espacio físico donde se va a realizar la excavación, en el yacimiento japonés los estudiantes se sitúan en fila lateral, cada uno con las siguientes herramientas, que vimos ya en el capítulo 4: *gari* (raspador-paletín), *tebachi* (picoleta-paletín), *scop* (pala pequeña-recogedor), y *mi* (cubo-recogedor) (figuras 26 y 56). Fuera del sondeo se colocan los estudiantes experimentados, que se encargarán de supervisar y vigilar al resto de excavadores y se asegurarán de que se sigue el plan de acción determinado por el director. El supervisor, con un metro en la mano, vigila que los estudiantes bajan y excavan correctamente justo los centímetros que ha dicho el director (figura 27). Si aparece algo, él será el encargado principal de medir y registrar, aunque no sin antes avisar al director para recibir nuevas instrucciones.

En días sucesivos, una vez que se ha descendido cuidadosamente unos 20cm y se ha fotografiado la superficie plana, se introducen herramientas pesadas de uso colectivo como la pala (*shaveru*), la azada (*bachi*) o el azadón (*joren*) (figura 56), que se usan en contadas ocasiones y habitualmente sólo para recoger grandes cantidades de tierra o para crear rápidamente pequeñas catas dentro del sondeo principal, que se usan para exponer la superficie de tierra de estratos inferiores. Como ocurre en el caso español, en algunas (pocas) ocasiones en las que se sabe la potencia de un estrato cuya superficie ya ha sido registrada, se usan estas grandes herramientas para excavar rápidamente, antes de volver a las herramientas más finas cuando comienza a aparecer el siguiente estrato.



Figura 56. *Herramientas grandes y capazos mi (de color naranja) en el yacimiento japonés, donde se ha generado una superficie lisa. El director observará el perfil que se observa dentro de la zanja llena de agua, lo que servirá para, selectivamente, excavar zanjas secundarias con el objeto de exponer la superficie superior de los estratos inferiores que se ven en dicho perfil, de forma que puedan verse simultáneamente desde arriba las superficies de diversos estratos superiores e inferiores, totalmente o parcialmente excavados.*

Antes de comenzar a excavar se instruye a los estudiantes en el uso de las herramientas, recurriendo a los gestos que cada herramienta requiere (por ejemplo, el supervisor no muestra cómo identificar características en la tierra, sino que enseña el movimiento que ha de hacerse con la mano cuando se usa el *gari*). Mientras que el *gari* sirve para raspar - limpiar y visibilizar, o realizar trabajo de excavación minucioso y preciso, similarmente a nuestro paletín -, el *tebach*i sirve para remover y soltar la compacta tierra arcillosa para bajar el estrato - a modo de mezcla entre paletín y piqueta o picoleta. Éste se debe usar cuidadosamente, puesto que puede romper hallazgos que aún no se ven o excavar de más, descendiendo más centímetros de los estipulados en ese momento. La tierra suelta se debe recoger con el *scop*, y de ahí juntarla en el *mi*. Desde los diferentes *mi* la tierra se echará en la carretilla y de ahí a la terrera o a sacos terreros. Sólo en unas pocas ocasiones la tierra se criba, sobre todo si proviene de estratos importantes o si no es posible identificarla bien en el sondeo.

A diferencia de las herramientas del yacimiento español, y en general de las excavaciones europeas, la mayoría de herramientas utilizadas por los japoneses provienen del mundo agrícola (como las azadas, palas, picos, sacos, carretillas) y específicamente de la jardinería (como los raspadores, palas pequeñas, piquetas, cubos). Por su parte las herramientas de registro provienen de otros campos

científicos como la geografía o la ingeniería, aunque casi todas éstas han sido modificadas o adaptadas para los trabajos de campo y gabinete arqueológico.

Esta relación de la agricultura con la arqueología se puede ver un poco mejor repasando su historiografía. Después de ello, veremos algunas particularidades del pensamiento japonés que afectan sutilmente a la excavación arqueológica allí. Finalmente, exploraremos la relación entre trabajo de campo arqueológico y el cultivo, a la luz del enfoque teórico que estamos siguiendo, las actividades y las herramientas observadas, para ver su relación con la creatividad en la práctica arqueológica, ya en el siguiente capítulo.

6.2.1.-La arqueología en las islas japonesas.

Como se aprecia en el capítulo 3, la mayor parte de las etnografías de la práctica arqueológica se han localizado en contextos occidentales y lógicamente se han realizado discutiendo los conceptos inherentes a estos contextos. Es por ello que la observación etnográfica de otros contextos puede mostrar hasta qué punto elementos ya observados son comunes a la práctica arqueológica global, y cuáles otros se deben a particularismos de índole histórica y antropológica. Teniendo en cuenta hasta qué punto conceptos y experiencia están interrelacionados, pequeños cambios en la forma de entender los fenómenos ambientales y en el uso de las herramientas – o el uso de herramientas que hacen cosas distintas – pueden tener un gran impacto en el desarrollo de habilidades, técnicas, y formas de generación y mantenimiento de superficies, que afectan a la generación de conocimiento.

En todos los países del mundo la arqueología se desarrolló, por lo general, a partir de diferentes tradiciones anticuarias de finales del siglo XIX; lo hemos visto antes en el caso de España. En el caso de Japón, la disciplina fue introducida por el biólogo norteamericano Edward S. Morse, alrededor de 1877, con la excavación del conchero de Ômori (cerca de Tokio), en lo que fue la primera excavación arqueológica como tal en el país (Kaner 2017: 55).

Pero cuando la arqueología fue introducida en las islas japonesas, se mezcló con las diferentes actitudes hacia el pasado que ya existían en Japón, que a su vez derivaban de tradiciones y ciencias premodernas. Los principios de éstas establecieron las condiciones para la adopción de las ciencias occidentales. Por ejemplo, la matemática japonesa de la Era Tokugawa (1603-1868), que provenía del sistema *ritsuryô* de organización de los campos de cultivo, sirvió de base para que se pudieran adoptar los métodos científicos occidentales durante la época posterior, en la Era Meiji (1868-1912), que se mezclaron con el lenguaje terminológico japonés enraizado en estas tradiciones de épocas antiguas (Buhrman 2017: 365).

En el caso de la arqueología, estas concepciones premodernas sobre el pasado tenían que ver con el anticuarismo y con la noción de los restos arqueológicos como parte de los paisajes en los que éstos se encontraban. Los coleccionistas de artefactos antiguos - encontrados en la naturaleza - condujeron al desarrollo de la llamada “semi-arqueología” (Kaner 2017: 56), que supondría la base de la arqueología japonesa posterior. En este contexto, y similarmente a como ocurrió en España, los objetos sólo interesaban desde un punto de vista estético, para reforzar lo que decían las crónicas antiguas como el *Kojiki* (“Registro de Asuntos Antiguos”, de 712 d.C.) o el *Nihon shoki* (“Crónica de Japón”, de 720 d.C.).

Con la introducción del conjunto de normas occidentales sobre la arqueología, se dio lugar a un híbrido entre tres elementos: el anticuarismo, la Historia de la nación y casa imperial japonesas, y una arqueología occidental con un marcado acento japonés.

6.2.1.1.-La “semi-arqueología” japonesa.

En Japón existió una “semi-arqueología” premoderna desde la Era Tokugawa (1603-1868), que estaba alimentada a su vez por tres tradiciones: práctica, histórica y vocacional. La primera de esas tradiciones, la práctica, era la tradición neo-confuciana basada en el análisis racional y crítico de los fenómenos. Ésta, favorecida por las autoridades Tokugawa, redujo el rol de lo sobrenatural en el estudio del mundo, caso del intelectual de la época Hayashi Razan que sugirió que el primer Emperador japonés, Jinmu, era en realidad un príncipe chino y no un descendiente de los dioses (Kaner 2017: 58). Como colateralmente esto menoscababa la autoridad de la casa imperial, algo que en el contexto de la Era Tokugawa era un discurso muy peligroso (pues los comandantes militares, *shogun*, regían Japón con permiso del Emperador), se produjo una reacción por parte de la escuela de Enseñanza Nacional, que rechazaba cualquier tipo de revisionismo de las crónicas antiguas.

Un caso paradigmático de la tradición neo-confuciana se encuentra en los primeros hallazgos prehistóricos en las islas: las puntas de flecha que aparecían recurrentemente después de las épocas de lluvias⁸³. A pesar de que los intelectuales de la Era Tokugawa estaban poco interesados en los restos del pasado, Arai Hakuseki, en el siglo XVIII, reclamó que estos objetos eran en realidad creaciones humanas y no armas de un ejército celestial que *caían* a la tierra. Los neo-confucianos fueron los primeros en proponer la idea de que lo que las lluvias hacían era desenterrar aquello que ya *estaba ahí*. Así, las puntas de flecha serían artefactos humanos, de aquellos humanos que aparecían

⁸³ Caso paradigmático fue el yacimiento de Dewa (prefectura de Yamagata), descubierto en el siglo IX d.C.

en las crónicas⁸⁴. Otro ejemplo de este revisionismo es el de otro anticuario, To Teikan, quién estudió las figuras de terracota *haniwa*, situadas en la superficie los túmulos funerarios del periodo Kôfun (III-VI d.C.), sugiriendo que éstas probaban la influencia coreana en la Historia antigua japonesa, y por tanto que la Casa imperial habría comenzado mucho después de lo que decían las crónicas escritas.

La segunda tradición de “semi-arqueología” fue la de carácter histórico, la llamada escuela de Aprendizaje Nacional o *Kokugaku*, que daba importancia a los textos antiguos y su estudio, pero siempre alrededor de la veneración de los Emperadores y la Casa imperial. Los *Kokugaku* estudiaron los túmulos imperiales (los *kôfun*, que dan nombre al periodo), focalizando en su preservación e impidiendo la intervención en ellos, una prohibición que se mantiene en la actualidad. La paradoja es que esta preservación escondía un trasfondo ideológico mayor: si se excavaban las antiguas tumbas imperiales se descubriría que los Emperadores provenían de Corea y no del cielo, y esto atentaba contra la legitimidad del Emperador basada en su carácter divino.

Por último, la tercera tradición, la vocacional, es la de los coleccionistas y anticuarios aficionados entre los cuales se encontraban principalmente extranjeros, como es el caso del propio Morse (Ikawa-Smith 2011: 678). Estos grupos de anticuarios fueron el caldo de cultivo para un interés sobre el pasado que permitiría a Morse introducir años después los métodos de la arqueología occidental. Por su parte, y similarmente al caso de los anticuarios españoles, estos anticuarios impulsaron los estudios estilísticos de los objetos arqueológicos japoneses de finales de siglo XIX, con los objetivos de coleccionar y utilizar los objetos y libros no como fines en sí mismos, sino como herramientas de investigación histórica.

6.2.1.2.-La arqueología nacionalista.

Entrando en tiempos modernos, una segunda forma de arqueología aparte de la “semi-arqueología”, y que sería la que principalmente se mezclaría y cambiaría con la arqueología occidental, fue desarrollada durante la Restauración y Era Meiji (1868-1912), y apoyada por el movimiento historicista de la escuela de Aprendizaje Nacional *Kokugaku*.

La Restauración Meiji reivindicó la divinidad del Emperador como fuente de la esencia de la nación japonesa, lo que había negado la filosofía neo-confucianista de la Era Tokugawa anterior (Edwards 1991: 8). De hecho, como hemos visto la Historia impulsada por los *Kokugaku* estaba basada en las

⁸⁴ Hakuseki argumentó que podrían ser vestigios de una invasión del norte de Japón por los *Shoku-shinjin*, los antiguos habitantes de Manchuria que habrían invadido las islas alrededor del siglo VI d.C. (Kaner 2017: 58).

crónicas del siglo VIII d.C. y sobre todo en la fecha fija de la fundación de la Casa imperial sobre el 660 d.C. Esto impediría durante mucho tiempo la investigación de los periodos prehistóricos, e incentivó el desarrollo exagerado de la cronotipología, puesto que era un enfoque descargado de significantes ideológicos (Iwaka-Smith 2011: 682). El foco en la descripción y tipologías hegemónico en la arqueología japonesa actual tiene aquí su origen, pues evita el cuestionamiento de la línea imperial japonesa (Pearson 1992: 124).

A pesar del auge de la política nacionalista, el país no se cerró del todo a las innovaciones occidentales. Es en este contexto cuando se introduce la arqueología occidental en Japón, con la investigación de los “dólmenes” japoneses por parte de biólogos y geólogos (Ikawa-Smith 2011: 679), con un claro tinte político... pues se estudiaba el pasado y los monumentos imperiales que servían de contrapeso a la occidentalización del país.

Los primeros arqueólogos japoneses de finales del XIX, como Tsuboi Shôgorô, centraron sus esfuerzos en estudiar las diferentes poblaciones japonesas, en especial los Ainu (que Shôgorô consideraba como aborígenes, los primeros ocupantes de las islas), con un enfoque orientado a la etnogénesis. Este enfoque fue clave en el estudio de los periodos de transición, especialmente entre los periodos Jômon y Yayoi⁸⁵, cuando inmigrantes del continente “reemplazaron” o se mezclaron con los habitantes del sur de las islas. En este contexto se produjeron estudios de antropología física para estudiar las diferentes razas dentro de Japón, acompañados por intentos de reconstrucción del lenguaje japonés prehistórico a través de la arqueología (Kaner 2017: 61).

⁸⁵ En Japón no se sigue la diferenciación cronológica de las Tres Edades, sino que los periodos prehistóricos y protohistóricos de las islas fueron divididos en términos tipológicos según hallazgos concretos o cambios que se produjeron como resultado de la influencia de las culturas del continente asiático, especialmente China y Corea y que quedaron plasmados en las crónicas escritas. Así las cosas, en general, el periodo Jômon se define por las primeras cerámicas decoradas, el periodo Yayoi por la agricultura del arroz y los objetos de bronce introducidos desde el continente, y el periodo Kôfun por las grandes tumbas megalíticas imperiales. También hay otros elementos que han permitido definir temporalmente estos periodos, como los análisis osteométricos que mostraron poblaciones inmigrantes, cambio en asentamientos y ritos funerarios, o el cambio en las formas de subsistencia desde la caza y la recolección a la agricultura del arroz.

La arqueología japonesa ha tratado como prioridad el establecimiento de una cronología fija de estos periodos, pero considerando que los cambios culturales no se deben a cambios a lo largo del tiempo, sino a variaciones regionales de esas mismas culturas Jômon y Yayoi (el periodo Kôfun cuenta con registros, pues es aquí cuando aparece el Estado en las islas, el Estado Yamato). De hecho, es común hablar de “cultura Jômon” y “periodo Jômon” de forma indistinta.

En resumen, se aceptan cuatro periodos prehistóricos y protohistóricos que son: el periodo Iwajuku (Paleolítico, 40.000 a.C.-10.000 a.C.), el periodo Jômon (10.000-900 a.C.), el periodo Yayoi (900 a.C.-400 d.C.) y el periodo Kôfun (400-600 d.C.). Las variaciones regionales descubiertas en yacimientos considerados de estos periodos han hecho que las cifras bailen mucho. Por ejemplo, también se considera que el periodo Kôfun comprende los siglos III al VI d.C.

Los periodos de la prehistoria y protohistoria japonesa fueron definidos en esta época, y no han cambiado esencialmente desde entonces. Poco a poco se fue generando una arqueología moderna, con bases racionales y observación empírica, que al mezclarse con los remanentes de la tradición anticuaria conformaron una disciplina originalmente japonesa (Kaner 2017: 64).

A partir de aquí se desarrollarían dos escuelas principales: la escuela anticuaria o de museos, centrada en el análisis de artefactos, por una parte, y la escuela etnicista en el contexto de las universidades, interesada en la investigación de las identidades étnicas, por otra.

Sin embargo, también se comenzó a gestar una tercera escuela de la arqueología japonesa (alternativa a la museística y a la etnicista), cuando a partir de 1916 se crea la especialización en arqueología en el departamento de Historia de la universidad de Kioto, con la investigación de yacimientos prehistóricos y protohistóricos donde se usaban análisis de la estratigrafía y contexto de los objetos. A grandes rasgos, estas tres escuelas de arqueología nacionalista (museística, etnicista e historicista) son las tres co-tradiciones que siguen conviviendo en la arqueología japonesa actual.

Paralelamente a la “semi-arqueología” aficionada premoderna, y a la arqueología nacionalista, existe todavía en la arqueología japonesa un último giro, o enfoque, que confluiría sobre todo en la arqueología profesional actual.

6.2.1.3.-La arqueología de posguerra.

La tercera y última forma de arqueología desarrollada en Japón es la de posguerra. Considerada como un segundo nacimiento de la disciplina en el país nipón, altamente influenciada por la ocupación norteamericana y las agendas de los poderes reinantes en la posguerra, esta arqueología se centra en la idea de la “continuidad” de la cultura japonesa desde el pasado al presente.

Como era de esperar, la arqueología en Japón fue profesionalizándose con el refinamiento de la estratigrafía, el análisis de las evidencias empíricas, y la comparación tipológica. Todo ello servía para crear grandes cronologías o tipo-cronologías, que, de hecho, se siguen usando hoy en día (a lo cual hemos de añadir que desde el siglo XIX se privilegió esta creación, precisamente por estar descargadas de significantes ideológicos).

Las peculiaridades políticas de Japón sobre la continuidad de la Casa imperial y la cultura y raza japonesas impulsaron sobremanera la creación de sucesiones tipológicas, que si bien condujeron a una mayor profesionalización de la práctica arqueológica, también menoscabaron el debate teórico

sobre la misma. Y es que el desarrollo y crecimiento de la arqueología japonesa se hizo en condiciones bastante aisladas respecto de la arqueología del resto del mundo. Esto reforzó aún más el acento japonés en su “versión” de la ciencia occidental, que si bien era cada vez más técnica y profesional, se iba guiando por la forma de hacer japonesa (Tsude 1995: 292), en la que se mezclaban elementos premodernos y conceptos surgidos de la tradición nacionalista y continuista.

Por ejemplo, el procesualismo y la Nueva Arqueología llegaron tarde a Japón (un caso similar a España) y cuando lo hicieron tuvieron un grandísimo impacto en lo metodológico. No obstante, se entendió que la forma correcta de ser buen arqueólogo pasaba por el uso (abusivo) de los métodos y técnicas de las ciencias naturales, que pasaron a ser considerados como los únicos métodos científicos válidos (Ikawa-Smith 2011: 688). De hecho, desde los años cincuenta se involucraron a químicos y geógrafos en el estudio de lo arqueológico, tal es el caso de la Sociedad para el estudio científico de las Propiedades Culturales Enterradas (la ley de patrimonio de la época). Una de las metas intelectuales de la arqueología japonesa de esta época era la colaboración entre ciencias naturales, sociales y las humanidades (Pearson 1991: 125).

También fue muy influyente el trabajo de Vere Gordon Childe, sobre todo por la lógica histórico-materialista, considerada conveniente para explicar la evolución social (Tsude 1995: 295). Por lo general los arqueólogos japoneses no han estado interesados en el enfoque hipotético-deductivo de la Nueva Arqueología, sino más bien en la inducción tradicional, en buscar y recolectar grandes cantidades de datos para introducirlos en un resumen narrativo, con una o dos excavaciones recientes para ilustrar esas narrativas anteriores y así corroborarlas o matizarlas.

Su objetivo principal, con ciertas características como el particularismo, la estratigrafía y la comparación tipológica, era reconstruir las comunidades primitivas japonesas (Ikawa-Smith 2011: 685). La divinidad del Emperador se diluyó definitivamente con la derrota en la guerra, y los relatos históricos dejaron de ser tan influyentes. De hecho, en algunas excavaciones, como la del yacimiento de Toro (Shizuoka), se comenzaban a mostrar evidencias de la mortalidad de los emperadores (Edwards 1991: 4).

Con ello comenzó a resquebrajarse cualquier explicación mítica del pasado. Todos los restos antiguos considerados como creaciones de la “Era de los Dioses” (anteriores a la llegada de los Emperadores a las islas) y los artefactos interpretados en los textos antiguos como venidos del cielo o como obra de gigantes, comenzaron ahora a verse como creaciones humanas (Kaner 2017: 62).

Derribado el mito del Emperador, la fuente de la identidad única de los japoneses comenzó a buscarse en el origen y desarrollo del cultivo del arroz, que era la prueba de un continuismo desde los japoneses prehistóricos y los actuales. Con ello se negó la separación entre los japoneses modernos y sus antepasados y se reafirmó la idea de “continuidad”.

Si antes de la II Guerra Mundial la Historia japonesa servía para soportar el mito del Emperador, que se usaba para explicar el nacimiento de la nación (la Historia como Historia particular de la Casa imperial), después de la guerra todo esto cambia y se comienzan a ver los restos arqueológicos como la forma de resaltar la unicidad e independencia de las antiguas culturas japonesas (Murata 2011: 234), incluyendo también temáticas tales como el nacimiento del Estado japonés y los contactos políticos de éste con los reinos de China y Corea (Tsude 1995: 295).

Curiosamente, antes de la guerra, el periodo prehistórico Jômon era considerado como “extranjero” a la población actual japonesa, por influencia de la antropología americana se caracterizaría a esta cultura como “cazadores-recolectores”, ajena a algo tan identificativo de lo japonés como la agricultura del arroz. Sólo con la posguerra comenzaría a tratarse como parte de la Historia japonesa. La arqueología sirvió para reforzar la idea de que la cultura Jômon era algo más que un grupo primitivo más de cazadores-recolectores, llegando a sostener que era una civilización que ocupaba todo el actual territorio nacional japonés (Yoshida y Ertl 2016: 52).

Pero la arqueología sirvió para alimentar un nuevo mito: el de la homogeneidad de la raza japonesa, apoyado en la escasez de las evidencias de contactos con pueblos extranjeros a partir del siglo VIII d.C.⁸⁶ La creencia en la continuidad histórica y en la homogeneidad del pueblo japonés llevó a los arqueólogos a considerar que “leer el pasado” era una labor fácil, al creer que los modos de pensar y las costumbres de sus ancestros eran para ellos, por el mero hecho de ser japoneses - los *mismos japoneses* -, comprensibles sin pensamiento teórico adicional (Tsude 1995: 296).

En consecuencia, esta arqueología adoptó una cierta forma de hacer en la que la teoría tenía un peso relativo, poniendo así énfasis en los métodos para producir datos, por encima de la elaboración de marcos teóricos que los interpretaran. De la misma manera, no desarrollaron tampoco la teoría de sistemas ni una ley común para explicar procesos culturales, y tampoco sintieron la necesidad de ir más allá de la arqueología procesual o cuestionar la objetividad de la interpretación arqueológica. Si la arqueología posprocesual no se ha desarrollado en Japón es porque los arqueólogos japoneses aún

⁸⁶ Aparte de los japoneses de las islas principales, sólo existían otras dos etnias diferenciadas: los habitantes de las islas de Okinawa al sur y los Ainu en la isla de Hokaido al norte.

disfrutaban de la procesual, ya que nunca han llegado al punto de rechazo que sí experimentaron algunos arqueólogos anglo-americanos (Tsude 1995: 300), y que conduciría a la reacción posprocesual, ligada al posestructuralismo y a desarrollos posteriores como los que se aplican en este trabajo.

6.2.1.4.-La arqueología japonesa actual.

En el Japón contemporáneo, la arqueología – su arqueología - es una disciplina importante. Conviviendo con la arqueología de las universidades, se han desarrollado dos grandes líneas de trabajo que han tenido impacto sobre todo en lo social y en lo administrativo. Una de ellas es la de la “arqueología participativa”, parecida a la llamada “arqueología pública” de otros países. De hecho, uno de los mayores logros de la arqueología japonesa de posguerra fue involucrar a las poblaciones locales con el rescate e investigación de yacimientos en peligro de desaparición por culpa de las obras públicas de reconstrucción del país. Tal es el caso del túmulo *kôfun* de Tsukinowa, en Okayama, donde en 1953 se reunieron diez mil personas de la comunidad local e investigadores para su estudio, en el llamado Movimiento de Historia Popular (Yoshida y Ertl 2016). Movimientos de este estilo han adquirido un carácter activista, permitiendo a las poblaciones locales arrogarse el derecho de defender su patrimonio y tradiciones (Yoshida y Ertl 2016: 67).

En tensión con esta arqueología participativa y más popular, existe una segunda línea, la de “arqueología de consumo”, relacionada con la profesionalización de la arqueología y el desarrollo de la arqueología de urgencia, así como la llegada de la arqueología a los medios de comunicación. Las actuaciones más destacadas de ésta han sido por ejemplo la gestión y reconstrucción de yacimientos importantes, tales como los de Yoshinogari (Saga) o Sannai Maruyama (Aomori). Con este tipo de actuaciones, la arqueología como disciplina se ha convertido en un aspecto importante de la cultura japonesa, sobre todo de la industria inmobiliaria, del turismo y los museos (Okamura 2011: 81).

La progresiva sustitución de la arqueología comunitaria por la arqueología de consumo conllevó el control total por parte del gobierno de las actuaciones arqueológicas, totalmente profesionales y burocratizadas. Así se intentó purgar los últimos remanentes de la tradición anticuaria de la “semi-arqueología”, aún presentes en tiempos contemporáneos (Yoshida y Ertl 2016: 64).

A pesar de ello, la arqueología de consumo (y también la de urgencia) tiene un gran problema: la incapacidad de gestionar la producción ingente de informes arqueológicos. Durante la época de mayor actividad – correlativa a la burbuja inmobiliaria de los ochenta y noventa - los datos, aunque bien excavados, se fueron acumulado de forma que no había tiempo suficiente para desarrollar las

actividades de análisis e interpretación, algo que no hizo sino agrandar el problema de la ausencia de pensamiento teórico.

Este problema se hizo muy profundo, pues la teoría tampoco era algo necesario para los arqueólogos de consumo y/o urgencia, máxime con la acumulación de datos. Por otra parte hacerla no fue del todo posible para los arqueólogos de las universidades. La creación en 1974 de un cuerpo común de métodos y técnicas de excavación para todo Japón (por parte del Instituto Nacional de Propiedades Culturales de Nara), evidenció los precarios medios de los arqueólogos de las universidades frente a la gran actividad de la arqueología de urgencia que sí los tenía, cuyos datos acumulados han acabado siendo usados por científicos de otras disciplinas (Gay 2017: 392). Esto hizo que hasta hoy la educación de los futuros arqueólogos se haya orientado a la arqueología de consumo y no tanto a la investigación teórica, menos rentable en términos económicos (Okamura 2011: 82).

A pesar de que la arqueología participativa perdió su lugar, hoy existe un interés por los valores de la prehistoria por parte de grupos ecologistas, y es común observar que ciertos periodos o elementos arqueológicos japoneses sirven de inspiración para artistas de todo tipo. Esto recuerda, por ejemplo, a lo que ocurrió con la influencia del arte africano entre los vanguardistas europeos en los años treinta, con la diferencia de que el arte africano se consideraba como exótico, mientras que el arte prehistórico japonés es considerado parte de la identidad de los japoneses actuales. Uno de los artistas más reconocidos al respecto es Okamoto Tarô, un surrealista japonés contemporáneo célebre por su “Torre del Sol” situada en las dependencias de la Expo70 de Osaka (figura 57).

Existen colectivos artísticos y ecologistas como el de *Jomonism*, que tratan de re-descubrir el auténtico espíritu japonés (el de la prehistoria) para salvar la naturaleza en el presente. Este grupo lleva años desarrollando el concepto de *satoyama*, la reconstrucción de los bosques pretéritos Jômon, oponiéndose así a la industrialización (Yoshida y Ertl 2016: 58, 65). Curiosamente, este concepto muestra una conexión entre lo natural y lo arqueológico, que está presente de diversas formas en el pensamiento y cultura japoneses más cotidianos, como puede verse en la figura 58.



Figura 57. La “Torre del Sol” de Okamoto Tarô, en la Expo70 de Osaka.



Figura 58. “Satoyama Repair”. Cartel referente al satoyama en una frutería cercana a la facultad de arqueología en Okayama, el lugar donde se encontraba el yacimiento europeo-japonés.

Como puede apreciarse, el caso de la cultura Jômon es paradigmático de la arqueología japonesa. A su importancia como primera cultura “puramente” japonesa se añaden ciertos logros atribuidos como la creación de las cerámicas más antiguas conocidas (aunque en fecha reciente se ha visto que en Siberia se hicieron algo antes, en pleno Paleolítico⁸⁷), la eco-sostenibilidad, la creación de asentamientos estables, o el desarrollo de una religiosidad compleja. Todo ello ha servido para poder conseguir un reconocimiento mayor de los yacimientos arqueológicos, especialmente tras recibir el estatus de Patrimonio Mundial de la UNESCO. De hecho, con el telón de fondo de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020 (ahora retrasados a 2021 a causa de la pandemia de la COVID19), la Agencia para Asuntos Culturales designó algunos yacimientos del periodo Jômon como “Japan Heritage” (Kaner 2017: 60). Este hecho es curioso, pues se utiliza la expresión *Heritage* (en inglés) para acercarse a la comunidad internacional, ya que realmente en Japón no existe el concepto de patrimonio occidental como algo colectivamente *heredado*, sino que se aplica solo a aquellas cosas que son *propiedad* del Estado.

Los yacimientos arqueológicos son considerados como “propiedades culturales enterradas”. No son exactamente patrimonio, aunque sí es cierto que con ello se mantiene la idea de continuidad: eran propiedad de los japoneses antiguos, y lo son hoy de los modernos a través del Estado (Okamura 2011: 84).

Considerar los restos antiguos como propiedades culturales enterradas también ha contribuido a que se privilegien los procedimientos burocráticos en la investigación, relegando la labor arqueológica a un mero registro de esas propiedades del Estado. Esto ha implicado que la profesión del arqueólogo se haya bifurcado en dos: por una parte, está el arqueólogo administrativo, y por otra el académico (Ikawa-Smith 2011: 693). Esta diferencia se complica aún más por la confusión entre las palabras (especialmente en los sinogramas que se usan para escribirlas) de *koukogaku-sha* - arqueólogo técnico - y *kouko-gakusha* - investigador de arqueología -. Los primeros no se consideran arqueólogos como tal, sino especialistas a cargo de estas propiedades, frente a los segundos, sobre los cuales pesa el prejuicio de que se mueven por intereses personales y no persiguiendo un bien colectivo. Incluso la palabra “arqueología” – *koukogaku* - tiene este prejuicio encima (Okamura 2011: 82).

Esto, sumado al carácter japonés de subordinación del aprendiz al maestro, resulta en ocasiones en la necesidad de tener el visto bueno de arqueólogos más mayores (de edad), tal como se observa en los yacimientos japoneses objeto de estudio etnográfico aquí, donde en varias ocasiones recibimos la

⁸⁷ <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/ancient-siberian-hunters-cooked-hot-pots-end-last-ice-age-180974148/> (consultado 22/05/2020).

visita de otros arqueólogos técnicos e investigadores, así como de “maestros”, ante los cuales se quería realizar un trabajo riguroso y muy técnico. Los directores de los yacimientos eran arqueólogos académicos, también subordinados a los procedimientos burocráticos estatales.

No obstante, en los últimos tiempos la arqueología profesional japonesa ha explorado temáticas importantes para el país, como la reproducción de la narrativa del *Nihonjinron*⁸⁸, el énfasis en cómo los yacimientos son entendidos y utilizados por el público⁸⁹, o el examen del impacto de los cambios sociales y políticos en la arqueología mostrando un cierto interés, al menos discursivo, por el encaje de la disciplina más allá de lo puramente administrativo. De hecho, hasta se han reformulado términos como “Japón” o “japonés” a la hora de hablar del pasado, reconociendo que el país es más bien un Estado multi-étnico que no siempre estuvo centralizado en los centros clásicos de poder de Nara y Kioto (Fuqua 2017: 45).

En términos prácticos, los principales problemas de la arqueología japonesa actual son parecidos a los problemas que en los últimos diez años se han presentado en España, después de la crisis de 2008. En el caso de Japón, se produjo un estancamiento económico en los noventa, que implicó un descenso de la actividad inmobiliaria, que a su vez conllevó menos excavaciones. En la época de crisis de aquellos años, la arqueología pasó de manos del gobierno nacional a los pequeños gobiernos regionales y locales, con el consiguiente descenso de inversión y recursos.

La acumulación de una ingente cantidad de datos excavados en los años de bonanza económica, y el descenso brusco de la actividad, han terminado por acentuar el carácter técnico de la arqueología, que ahora se ha vuelto más hacia la post-excavación (Yoshida y Ertl 2016: 64) y hacia lo que conocemos como arqueología pública y de gestión (Pearson 1992: 125). Posiblemente a raíz de la existencia de una arqueología comunitaria que nunca ha desaparecido del todo (desde los tiempos premodernos a la actualidad), en Japón la arqueología disfruta de un gran interés para el público, que ha llevado a la protección de yacimientos y la participación de artistas, agricultores, granjeros, artesanos, etc., en los debates sobre el pasado, impidiendo así que intereses privados monopolicen el discurso (Tsude 1995: 301).

No hay que olvidar que la arqueología en Japón es una disciplina muy importante, inherente al mantenimiento y construcción de la identidad japonesa. Como ejemplos, casi inadvertidos, de esta

⁸⁸ *Nihonjinron* es un concepto que refiere a las características esenciales de la cultura japonesa.

⁸⁹ En relación a la arqueología pública, que en ocasiones es llamada “etnografía arqueológica”, ver por ejemplo, Yoshida y Ertl 2016.

relación directa, encontramos una presencia constante de referencias a la arqueología o a periodos arqueológicos en todo tipo de productos de la cultura popular contemporánea, desde las películas de Akira Kurosawa (por ejemplo, en *Rashômon*), las más conocidas de Studio Ghibli (*Mononoke Hime* o *Mi vecino Totoro*) o los populares videojuegos de *Pokémon* (figura 59). Sorprendentemente han pasado desapercibidos para todo tipo de estudios y análisis de la cultura popular japonesa.



Figura 59. Referencias a la arqueología en la cultura popular japonesa, en *Mi Vecino Totoro* (Studio Ghibli) donde aparecen libros, instrumentos y fotografías de contenido arqueológico, y en un videojuego de Pokémon, donde aparece, en este caso, un museo arqueológico.

6.2.2.-Las particularidades del pensamiento japonés.

Una vez introducido el contexto de la arqueología japonesa y sus características, vamos a exponer brevemente tres particularidades propias del pensamiento japonés que se han observado en las excavaciones de las que parte este trabajo. Tratar de entender o explicar estas situaciones observadas en el campo, extrañas a ojos occidentales, llevó a su investigación, que a su vez sirvió para hacer extrañas nuestras propias particularidades y eventos comunes en excavaciones occidentales.

La primera tiene que ver con el importante papel de lo agrícola en la cultura japonesa, la segunda es sobre la noción de la naturaleza como incontrolable y fundamental para la habitabilidad humana, y la tercera tiene que ver con el privilegio de la sombra en detrimento de la luz. Estas tres particularidades se filtran en la práctica arqueológica, tal como veremos después, aunque pueden pasar desapercibidas.

Antes de iniciar un repaso por ellas, es pertinente comenzar por una idea que se ha sugerido anteriormente, que es cómo los japoneses han entendido conceptos comunes y claramente definidos como el de *tiempo*, de una forma distinta a como lo entendemos nosotros. La sutil diferencia en la

comprensión del tiempo que existe históricamente en Japón, explica las formas de interpretación del pasado que ha desarrollado la arqueología japonesa⁹⁰. Es más, si tenemos en cuenta, como vimos en el capítulo anterior, que los conceptos son algo que se crea con los movimientos corporales, podemos suponer que a distintos conceptos de tiempo hay distintas actitudes corporales y, por tanto, distintas formas de generar conocimiento arqueológico. Estas pequeñas diferencias en conceptos generales también afectan de ida y vuelta a otros conceptos, tales como los que hemos visto anteriormente de patrimonio o la idea de continuidad del pasado al presente.

A diferencia de España, donde la arqueología nació para ofrecer recursos a la *construcción* de la identidad del Estado - se centró en eventos históricos y en el análisis de las obras de arte y las tipologías, situando el origen de “lo español” en las épocas antigua, medieval y moderna -, en Japón fue la prehistoria por encima de cualquier otra época la que sirvió como punto de *inicio* de “lo japonés”. De hecho, como hemos visto, las distintas tradiciones arqueológicas siempre tuvieron como principal objeto de estudio las épocas prehistóricas.

Sin embargo, al haber una idea de que los japoneses prehistóricos eran los antepasados directos de los japoneses actuales, apenas hubo necesidad de hacer comparaciones etnoarqueológicas o antropológicas entre éstos y otros pueblos primitivos vivos, de otras partes del mundo. Así que, por ejemplo, las famosas figuras de arcilla Dôgu del periodo Jômon se interpretaron mediante analogías con otros yacimientos... japoneses (Pearson 1991: 120). El estudio de la prehistoria al final era también el estudio de la Historia del país.

En la base de esto se encuentra una particular interpretación de las ideas de cambio cultural (Kaesler 2008: 381), que se observa especialmente en la confusión generalizada entre los conceptos de “cambio” y de “desarrollo”. El primero ocurriría por influencias externas y el segundo como resultado de un progreso interno de la misma sociedad, con poca influencia exterior (Tsude 1995). Por ejemplo, esta confusión se aprecia en las diferentes interpretaciones sobre la introducción del arroz y el sistema de subsistencia que la acompañó, venidos desde el continente entre los siglos IV-V a.C.

⁹⁰ Por ejemplo, ha habido trabajos que han señalado varios modos de comprender el paso del tiempo histórico, como pueden ser la comprensión de la Historia como una línea temporal donde hay eventos uno tras otro (*Nenpyô*), frente a una interesante concepción del paso del tiempo como algo efímero que no se puede capturar (las cosas no pueden mantener su estado original) (*Ugoki*) (Yamaguchi 2005: 50-52). Ambas concepciones recuerdan a las que mencionamos en el capítulo 4, la del tiempo como sucesión de instantáneas y la del tiempo como duración fluida, respectivamente.

Este desarrollo agrícola se ha interpretado comúnmente como una forma de desarrollo autóctona producto de la *mezcla* de la economía de caza y recolección Jômon con la sociedad agrícola jerarquizada que surge en el periodo Yayoi⁹¹. De esta forma, un proceso de cambio tan drástico ha acabado asimilándose a una evolución interna dentro de las islas, a pesar de que se admite que su causa principal fueron las innovaciones traídas por grupos de migrantes del continente (Tsude 1995: 295). Estos procesos de *cambio*, que implicarían una ruptura de la continuidad pasado-presente, logran así ser vistos como *desarrollo* interno mediante el concepto de *transición*, en este caso, entre los importantes periodos Jômon y Yayoi.

Se considera a fin de cuentas que la agricultura del arroz, la economía de subsistencia y demás tecnologías asociadas no habrían cambiado mucho desde la prehistoria, perdurando casi iguales hasta nuestros días (Tsude 1995: 296). Esto ha servido a su vez para seguir manteniendo tradiciones premodernas, así como el tropo de los japoneses como un pueblo “puro”.

Antes de la división de la prehistoria y protohistoria en los periodos actuales (Paleolítico, Jômon, Yayoi y Kôfun), en Japón existía una división de la Historia en dos eras: la Era de los Dioses y la Era Imperial. Esta división surgía de las antiguas crónicas históricas, en especial del *Nihon Shoki*, e influyó en todos los conceptos relacionados con el tiempo y la estratigrafía. Esto fue aún más importante debido a la introducción tardía de la estratigrafía occidental, que acabó conviviendo con estas cronologías premodernas (Simonetti 2018: 80).

Lo anterior solo comenzó a cambiar cuando se dedicaron esfuerzos para esclarecer la “Antigua Edad de Piedra” (situada antes de la Era Imperial). Hay que tener en cuenta que con la cronología imperial no era posible reconocer la existencia de una prehistoria sin registrar en las crónicas. Así que no fue hasta 1949, ya en la posguerra, cuando las excavaciones en Iwajuku (prefectura de Gunma) dieron la evidencia de la existencia de una auténtica Edad de Piedra, un paleolítico cuyo comienzo es datado actualmente en unos 40.000 años a.C. La antigüedad del paleolítico en Japón ha sido un tema candente, pues la búsqueda por tener los ejemplos más antiguos de Asia oriental (por lo menos, más que los chinos) llevaron al célebre caso de fraude arqueológico de Sinichi Fujimura, quién colocó piezas encontradas en yacimientos chinos en sus excavaciones en Japón. Aunque durante un tiempo fue alabado por ello, al ser descubridor de un Paleolítico japonés más antiguo que el del continente, cuando el caso de destapó en televisión cayó en la más absoluta desgracia, como no podía ser de otra manera.

⁹¹ Aunque esto ha sido contestado reconociendo que los Jômon también habrían desarrollado una agricultura primitiva mucho antes de la llegada del arroz.

El caso es que la idea de continuidad que hemos mencionado viene también de esa Historia dividida en la Era de los Dioses y la Era Imperial: la segunda, los periodos históricos, habría comenzado cuando los emperadores – dioses - *bajaron* a la tierra. La divinizada figura del emperador reforzaba esta continuidad mítica. El hecho de que la Historia japonesa comenzase con la bajada de los dioses a la tierra (recordemos que los objetos prehistóricos eran interpretados como armas de un ejército celestial, *caídas* a la tierra), tuvo un impacto en la comprensión del flujo del tiempo. Esto ha implicado que los restos enterrados se interpreten en el fondo como parte de eventos “tempranos” que empezaron en el pasado y continúan, siendo los mismos hasta el presente. Así, de alguna manera lo más antiguo (viejo) está arriba y lo más moderno (joven) abajo.

Para los arqueólogos japoneses el *tiempo*, en la excavación, se mueve contrariamente a como lo entendemos en occidente, donde lo más moderno está arriba y lo más antiguo abajo, a causa del fenómeno de la gravedad que acumula unas capas sobre otras, dejando las más antiguas bajo las más modernas. Por el contrario, para los japoneses viajar al pasado no sería ir hacia “atrás” como lo entendemos nosotros, sino ir hacia “arriba” en el tiempo, mientras que ir hacia “delante”, hacia eventos más modernos, sería “bajar” en el tiempo, cambiando así la orientación horizontal por la vertical (Simonetti 2013, 2018: 30-31, Barnes 1990). Esto además es justo lo contrario de lo que ocurre en excavaciones occidentales, donde el ir hacia atrás en el tiempo es ir hacia abajo (excavando), e ir hacia delante en el tiempo es ir hacia arriba.

Como ha señalado Gina Barnes (1990), esta cronología de carácter genealógico sigue presente en la forma en la que los arqueólogos japoneses hablan sobre el tiempo, por ejemplo con el uso de los conceptos *sakanoboru* [el pasado/arriba en el tiempo] y *kudaru* [el futuro/abajo en el tiempo], pero también en los gestos que se hacen para aprender y expresar estos conceptos, que como vimos resulta fundamental. Aunque no se puede considerar que esto sea algo universal (pues los conceptos dependen de la práctica, y ésta es situada y tiene sus particularidades en cada lugar (Simonetti 2018: 81), curiosamente, en las etnografías objeto de este trabajo se observa algo que puede tener relación con esto, en el hecho de que en las excavaciones japonesas se privilegia la estratigrafía lateral del perfil (vertical), mientras que en las occidentales se intentan ver los distintos eventos en las superficies de un mismo estrato (horizontalmente). En el caso del yacimiento europeo-japonés esto se observa claramente, pues ambas formas de comprender el sondeo (y todas los términos, labores, herramientas y gestos asociados a ellas) chocaban y se contradecían constantemente entre sí por este motivo.

No obstante, en general, los japoneses comparten el modo de entender la cronología occidental: la de la Historia como conjunto de periodos seguidos unos de otros, con momentos de transición entre ellos. La sustitución de la cronología imperial por la occidental, que sucedió especialmente en la posguerra (la ocupación norteamericana vigiló la redacción de los libros de texto para que no incluyesen referencias a los mitos), provocó ciertas lagunas que debían haber sido cubiertas por la arqueología (Kaner 2017: 60). Estas lagunas estaban sobre todo situadas en los periodos de transición, lo que condujo a enormes esfuerzos para situar fechas concretas de inicio y final de esos periodos separados, estables y cerrados, que más o menos son inamovibles.

6.2.2.1.-Agricultura, cultivo del arroz y la Casa imperial japonesa.

A partir de las etnografías realizadas por nosotros en excavaciones japonesas, se han observado distintos elementos relacionados con la agricultura y la jardinería, tales como las herramientas. Curiosamente el mundo de lo agrícola es muy importante en la cultura japonesa, especialmente la gestión de la tierra y los campos de cultivo del arroz. No hay que olvidar que el arroz es un elemento fundamental de *cambio y desarrollo*, que delimita el final del periodo de la primera cultura propiamente japonesa (Jômon) y el inicio de la protohistoria (Yayoi).

Además, correlaciona un hecho histórico como este, con la cronología vertical que hemos visto anteriormente, pues en la mitología el arroz fue enviado - junto con otras plantas - a la tierra por los dioses, cayendo del cielo verticalmente. Esto lo hace un elemento que encapsula la esencia de la nación japonesa, pues comparte la naturaleza divino-nacional que también posee la figura del Emperador. Por esta razón no ha de extrañar que éste haya sido históricamente y siga siendo hoy responsable de realizar el primer cultivo de arroz del año, así como de presidir los rituales religiosos asociados al cultivo en general (figura 60).

La figura del Emperador surge como una mezcla de varias figuras importantes de los periodos Jômon y Yayoi. Si durante el periodo Jômon la figura de la chamana, femenina, era una de las más importantes para las comunidades de cazadores-recolectores, cuando se introduce el arroz y la metalurgia en las islas de manos de los migrantes que venían de la península coreana, aparece la necesidad de gestionar los excedentes de la producción agrícola, lo que conduce a la aparición de la figura del cacique o líder agrícola, masculino, que gestionaba este excedente. Posteriormente, con la llegada de una nueva ola migratoria al inicio del periodo Kôfun, se introduce una nueva idea del poder, importada de China, basada en los bienes de lujo, el poder militar y la conexión con los dioses. La figura resultante (el Emperador) combinaba las características de la chamana y del líder agrícola anteriores, y las del nuevo líder militar aristócrata.



Figura 60. El Emperador Naruhito plantando ceremonialmente el primer cultivo de arroz del año.

Un ejemplo paradigmático de este sincretismo aparece en la crónica china *Wei zhi* (III d.C.), donde se describen los distintos pueblos que vivían en las islas japonesas hacia el siglo III d.C. Esta crónica cuenta las distintas misiones diplomáticas que se mandaban la dinastía Wei china y el Estado Yamato (actual Nara), que fue el primer Estado surgido en las islas japonesas. El texto habla de que la gente de Yamato (*yamatai*) era gobernada por una vieja mujer llamada Himiko, que usaba poderes chamánicos (Barnes 1993: 219). Recluida en un edificio, nadie salvo su hermano podía verla, gobernando a través de él. No parece casualidad la coincidencia con que el chamán del periodo Jômon fuera también una figura femenina, cuyo cargo sería sustituido por el del cacique agrícola masculino del periodo Yayoi.

En el año 238, Himiko mandó un tributo a China, que le sirvió para que la corte Wei le otorgase el título de la “Reina de la gente de Wa” (nombre que usaron los chinos para referirse a los habitantes de las islas japonesas) junto con algunos objetos de lujo como un sello de oro y varios espejos de bronce. Cuando Himiko murió, se construyó un gran túmulo (*kôfun*) para albergar su tumba (Barnes 1993: 219). A partir de aquí comenzaría la línea de sucesión compuesta por varones que ostentaban el poder político públicamente, en virtud de un carácter semi-divino.

No hay que olvidar que parte de este poder de la figura del Emperador, sobre todo en tiempos históricos alejados ya de lo mitológico, provenía de la legitimidad que le daba su participación en la

faceta religiosa de la producción agrícola, propiciada por los rituales anticipatorios y de fertilidad, continuados incluso hoy en día (figura 60). No obstante, con el paso del tiempo, la figura del soberano fue perdiendo competencias políticas reales a favor de los señores feudales y los burócratas, hasta quedarse únicamente con las de dar títulos y promocionar rituales agrícolas y ceremonias budistas.

En el siglo VII d.C., coincidiendo con la consolidación del Estado, se implanta el sistema *ritsuryō*, una política de gestión de las tierras derivada de los códigos legales chinos (Barnes 1993: 255). Este sistema conllevó la reestructuración de la recogida de impuestos, que se hacía en arroz, y, por consiguiente, también de la organización y producción de su cultivo. El sistema *ritsuryō* tuvo una dimensión histórica muy amplia, pues sus divisiones fueron la base sobre la cual se configuraron los límites regionales, prefecturas, del Japón moderno (Yasutoshi y Reeves 2017: 91).

Como puede apreciarse, el mundo de lo agrícola no solamente ha sido una forma de subsistencia, sino también una característica esencial de la nación japonesa, especialmente el arroz (von Verschuer 2017: 377). Éste se ha asociado tradicionalmente con la diosa Amaterasu y la Casa imperial, articulando las celebraciones tradicionales incentivadas por el imperialismo del siglo XX, que llevó a situar el arroz como símbolo nacional del país. Muchos estudios antropológicos de esta época de política nacionalista reflejan el excesivo influjo del arroz en rituales, alimentación y mitología. Los rituales y creencias relacionados fueron asociados con la presencia de un “espíritu del arroz”, que le confirió una importancia superior en la cultura japonesa.

Un mito presente en la crónica *Nihon shoki* habla de cómo el arroz fue enviado por los dioses a las islas japonesas. Este mito en particular no incluye solamente el arroz, sino más plantas como el mijo, los cereales o las judías. Estas son plantas que si bien pueden cultivarse en secano (*hata*), lo son habitualmente por irrigación (*ta*) (von Verschuer 2017: 380-381), lo que implicó la transformación de muchos paisajes. Es interesante observar que la importancia del arroz, no solamente en términos míticos sino también políticos, deviene de la movilización de la tierra y el agua que sucede en los campos de cultivo irrigados. Así, vemos como detrás del mito del arroz “caído del cielo” se encuentra una transliteración de la lluvia, que cae desde el cielo a la superficie de la tierra, desde la que crecen las plantas en su relación con la tierra y el cielo.

Similarmente, la predominancia cultural y territorial del arroz viene acompañada por esta idea gravitacional del cielo a la tierra que está presente en la lluvia, y que también aparece en la interpretación primigenia de los primeros objetos prehistóricos hallados en las islas, las puntas de flecha de Dewa. Curiosamente, estas cosas que llegan desde los cielos son aquellas que presentan un

cambio o *desarrollo* en la cultura japonesa, caso del arroz que impacta en la cultura y paisaje japoneses, o el caso de la familia imperial que divide la Era de los Dioses y la Era Imperial. Estas cosas encapsulan la idea de la *transición* que se utilizaba en la comprensión de las culturas arqueológicas. En esta continuidad histórica japonesa, el concepto a priori abstracto de *transición* aparece como un movimiento gravitacional, vertical, de arriba hacia abajo.

No es casualidad la utilización de la metáfora de la lluvia, un fluido, como imagen de estos cambios. Teniendo en cuenta que el cielo representa la Era de los Dioses, y que la tierra representa la Era Imperial, aquello caído del cielo no sólo pasa del reino de lo divino a lo terrenal, sino que, al infiltrarse en la tierra, también forma parte de la genealogía del pasado al presente.

Estas particularidades hacen complicado estudiar la arqueología japonesa si sólo nos quedamos con aspectos discursivos (por ejemplo, la construcción del nacionalismo), tal como ocurre en España y en muchos otros países, puesto que la misma idea de la legitimación política en Japón conlleva ideas sobre cambio y desarrollo en relación con la agricultura o fenómenos sensibles y ambientales como la gravedad⁹².

Curiosamente, en la ciudad donde se sitúa el yacimiento europeo-japonés existe una relación evidente entre la cultura, la historia y lo agrícola, pues el símbolo de esta ciudad es el melocotón, en japonés *momo*. Al mismo tiempo, su héroe local es el personaje popular Momotarô. Éste es el protagonista de un cuento popular en Japón, en el que una pareja anciana no puede tener hijos. La anciana encuentra un melocotón flotando en el río, de cuyo interior nace un niño. Este niño, Momotarô, vivirá diversas aventuras, acompañado por animales, contra los demonios. Curiosamente su nombre se compone de las palabras *momo* (melocotón) y *tarô* (adjetivo masculino), siendo el melocotón precisamente la fruta que más se cultiva en esta región, con denominación de origen (figura 61). Este ejemplo cotidiano muestra que hay una fuerte relación entre la agricultura y la cultura popular y tradicional, evidente en numerosos ámbitos.

⁹² Sin ir más lejos, la relación entre el mundo agrario y la habitabilidad humana era algo tan importante que aparece recogida en los textos antiguos, casi al mismo nivel que los eventos políticos que sucedían (von Verschuer 2017). Esto muestra la relación particular del poder político en Japón, siempre en torno al cultivo y al imaginario sobre éste.



Figura 61. *Escultura de Momotarô y el momo, el tipo de melocotón que se cultiva en la misma ciudad.*

En relación con esto, es remarcable que hacia finales del siglo XIX se produjese un importante e influyente movimiento propiciado principalmente por los “viejos agricultores”, que rechazaban las novedades extranjeras en pos de la tradición y las antiguas técnicas de cultivo (Dore 1960: 72). El desarrollo tecnológico y científico occidental, principalmente norteamericano, era y es considerado como el resultado de esfuerzos creativos individuales por parte de emprendedores con gran capacidad inventiva, una idea individualista un tanto contraria a la tradición colectivista japonesa. Por esto, la ciencia japonesa desarrolló sus propios artilugios e innovaciones para distinguirse, a la que se añadió la tradición confuciana de aprendizaje y respeto al maestro. Esta particular revisión *a la japonesa* del proceso creativo – y de las disciplinas científicas - se extendería a más ámbitos: así, hoy en día, incluido en arqueología, es común que en cualquier labor las decisiones deban pasar primeramente por las manos de los eruditos o los más formados, a modo de auditoría, antes de poder desarrollarse e implementarse (Dore 1960: 85).

Esta doctrina de que el aprendizaje surge de la tradición, entendiendo que cualquier innovación debe ser legitimada con la teoría intelectual de los “maestros”, llegó a convertirse en política nacional, en un proceso paralelizable en la agricultura. La agricultura proveía la principal fuente de empleo y salud nacional, ya que por influencia de ese mismo confucianismo se la consideraba la base económica del país (Havens 2016: 4), y no podría tener “éxito” sin el proceso creativo basado en aprendices y maestros. Para introducir cualquier innovación en el país, se hacía necesario contar primero con el beneplácito de estos intelectuales. Paradójicamente esta preminencia causó que se impusiera la actitud

urbana hacia lo rural, pues estos “maestros” enseñaban desde las ciudades donde estaban situadas sus escuelas y universidades, desde las que se probaban y adoptaban las innovaciones occidentales (Dore 1960: 91).

En este sentido, las innovaciones occidentales introducidas durante la Restauración Meiji (1866-1870) provocaron un menoscabo del pensamiento japonés que asumía la predominancia de la sociedad agrícola. La modernización del país supuso no sólo la hegemonía de la economía industrial sino también la centralización del país, disminuyendo así la importancia del campo y la vida rural (Havens 2016: 5). De hecho, el Ministerio de Agricultura japonés tomó forma a finales del XIX, cuando las misiones japonesas a países de Europa y Estados Unidos llevaron a Japón tres lecciones: en primer lugar, que la agricultura en Occidente era más avanzada, en segundo lugar, que el crecimiento agrícola requería de educación y experimentación, y por último, que la ciencia y técnica agrícolas se deberían enfocar ya desde las escuelas (Havens 2016: 37).

En este contexto, y en rechazo a todo ello, surgió un movimiento de “agrarismo” muy fuerte⁹³, que tomó la forma del *Nohonshugi* (“agricultura como lo esencial”) por parte de críticos para los cuales la vida rural era la base de un Japón ideal, reclamando un mayor papel de la vida rural en la política y economía del país (Havens 2016: 6).

El agrarismo de la época contribuyó al nacionalismo en el pensamiento moderno japonés gracias a su insistencia en que la agricultura era el denominador común del pueblo japonés. Esa aportación, con todo, no se hizo contra Occidente desde la perspectiva de una política gubernamental militarista centralizada (como ocurrió en los años treinta) sino enfrentándose a un capitalismo que estaría dañando a las estructuras económicas rurales japonesas (Havens 2016: 319).

El agrarismo japonés además tenía raíces en las traiciones filosóficas naturalistas, puede que originadas ya en época prehistórica, y ha sido un concepto asociado a otros valores naturales japoneses como el clima, el paisaje, o las deidades indígenas. Así, la agricultura también involucró una conciencia de vivir cerca de la naturaleza, pues ésta y sus fenómenos eran tratados como fuerzas benevolentes, más que como fuerzas terribles (caso de tsunamis, inundaciones o terremotos). Por esta razón el culto a dioses locales siempre estuvo vinculado a la fertilidad del ciclo agrícola, y en consecuencia el progreso técnico en la agricultura comenzó a asociarse con la filosofía naturalista/animista del sintoísmo, relacionando así a los dioses con la productividad agrícola: utilizar

⁹³ El “agrarismo”, o movimientos parecidos, han sido un fenómeno relativamente común en los lugares donde ocurre una transición de lo rural a lo urbano.

todos los medios disponibles para el éxito de la productividad agrícola sería honrar a los dioses (Havens 2016: 24).

6.2.2.2.-*La idea de la Naturaleza como ilimitada y participativa.*

Otra particularidad que atraviesa las relaciones entre arqueología, agricultura y cultura e identidad japonesas, es una cierta sensibilidad por la naturaleza y los paisajes. Ya mencionamos anteriormente que parte de la labor de la arqueología japonesa actual es la reconstrucción de yacimientos arqueológicos, dentro de lo cual también se incluye la reconstrucción de sus paisajes. Éstos han tenido un gran peso para estudiar el pasado, y de hecho existe una larga tradición de estudio de las propiedades de los paisajes, como por ejemplo la geografía de las aldeas y campos de arroz (Hirotsugu 2017: 17).

En ocasiones el interés por los paisajes conlleva aspectos ecologistas, tal es el caso que vimos anteriormente con el concepto de *satoyama* - la reconstrucción de los bosques del periodo Jōmon - que muestra cierta preocupación por el cambio climático y cómo éste afectó a la sociedad japonesa, en relación a los lugares de asentamiento y la accesibilidad a los recursos (Batten 2017: 26). Parece evidente que esta preocupación por la correlación entre cambios medioambientales y hábitats humanos deriva de la comprensión regional ofrecida por la arqueología japonesa⁹⁴. Así, por ejemplo, el patrón de asentamiento de los primeros agricultores se explica por la disponibilidad de tierras para el cultivo del arroz. Las zonas donde no se pudo cultivar se consideraron marginales, y tuvieron trayectorias históricas diferentes hasta bien entrado el siglo XIX, caso de los Ainu al norte de Japón, en la fría isla de Hokkaido, descendientes de comunidades Jōmon empujadas hacia el norte.

La exploración de los paisajes siempre fue una constante en la “semi-arqueología” premoderna (Kaner 2017: 61), pues los antiguos registros escritos (como crónicas y documentos administrativos) no solamente recogían los eventos políticos sino todo tipo de información sobre el clima, desastres naturales, cambios geográficos, descripciones de espacios naturales, etc., que eran las cosas que definían un territorio en particular. Lo mismo ocurre con representaciones pictóricas y cartográficas. La arqueología ha encontrado aquí un campo de estudio interesante, en una búsqueda para encontrar

⁹⁴ Explicaciones de índole ecológica han servido para interpretar la aparición y desarrollo de las culturas, caso del periodo Jōmon, cuya cultura de caza y recolección sería correlativa a un cambio climático. Lo mismo con el origen de la cerámica, explicada por las fluctuaciones climáticas (etapas cálidas y frías) que irían acompañadas por crecimientos y descensos demográficos. Bajo la misma lógica, se entiende que la extensión de la agricultura y la organización política de los periodos Yayoi y Kōfun habría venido condicionada por una época fría, donde se necesitó una mayor cohesión social para poder superar las inclemencias de la naturaleza (Batten 2017: 27) o cuyos pocos contactos con el continente se debieron a un desarrollo precario de las técnicas de navegación, que siendo primitivas y básicas, estaban siempre a merced de las inclemencias del viento y el mar (Fuqua 2017: 45).

la evidencia física de estos cambios y desastres naturales (Batten 2017: 30), pues son de suma importancia para comprender cómo la sociedad japonesa ha tenido que hacerse más “resiliente” para superarlos, adaptándose a las particularidades de cada terreno y cada momento.

Esto muestra una cierta concepción de lo natural como algo que ha de ser ante todo *gestionado*, en lugar de *explotado*. Gracias a esto existe un mayor respeto por la naturaleza que se aprecia en conceptos como el de *satoyama*, populares a la hora de reivindicar una mayor sostenibilidad y recuperación de los espacios naturales hoy ocupados por los humanos. Este respeto por la naturaleza también se fue desarrollando con el concepto de *shizen*, introducido con el Budismo entre los siglos VI-VIII d.C. La naturaleza es vista como un bien esencial y una fuente de liberación espiritual y corporal. Esto tiene que ver con la idea budista de que se puede vivir en intimidad con la naturaleza. La naturaleza en el *shizen* es todo el medio ambiente en general, o por lo menos, todo lo que no es artificial (Martinez 2005: 185-186). Así, la naturaleza aparece como parte del ser humano, o a lo que los seres humanos pertenecen, y no tanto como algo exterior que debe ser conquistado y transformado, tal como ocurre en el núcleo de la tradición occidental.

Por su parte, la religión animista nativa de las islas, el sintoísmo (surgida en la prehistoria y modificada a lo largo del tiempo con añadidos del taoísmo, confucianismo y budismo), también transmite una idea de la naturaleza como “espíritu japonés”, presente en actividades tradicionales tales como la pesca o la agricultura. Para el sintoísmo, dentro de la naturaleza hay un hogar para todo japonés (Martinez 2005: 187).

Curiosamente, el sintoísmo ha sido expresado también a través de cosas materiales artificiales (*tsukuru*). Los dioses o espíritus *kami*, que representan las fuerzas de la naturaleza, viven en el interior de diversos objetos, que son en sí los que reciben las ofrendas. Por ejemplo, el espíritu de la roca lo es porque está atrapado en la roca, o el del templo lo es porque habita dentro de la estructura del mismo; en general los objetos encapsulan a estas fuerzas en su interior, están “escondidas” en ellos.

Esto conlleva de alguna manera la asociación de los materiales (del pasado) a una energía *viva* (Martinez 2005: 188). Esto se aprecia especialmente en el caso del jardín japonés, originado a partir del intento por recrear aquellos paisajes prehistóricos donde había árboles y rocas habitados por los *kami* (siendo de alguna manera “jardines para los espíritus”). De hecho, los megalitos *iwakura*, que se usarían posteriormente como la base del jardín japonés, originalmente eran rocas con tintes sagrados que incluso ya albergaban rituales durante el periodo Jōmon (Inaji 1998: 3) (figura 62).



Figura 62. *Aspecto de piedras sagradas iwakura, contenedoras de espíritus. Las cuerdas y papeles, llamados yorishiro, sirven para atraerlos y contenerlos en las ceremonias religiosas.*

En general, existe una idea de la naturaleza como algo que no puede ser controlado, que va de lo limitado a lo ilimitado. Claro que en Japón hay una modificación de la naturaleza como en cualquier otro lugar (tala de árboles, campos de cultivo, etc.) pero se entiende que esta modificación no será para siempre y no detendrá los fenómenos naturales.

También siguen existiendo prácticas tradicionales que reflejan esta sensibilidad. Por ejemplo, Martínez expone el caso de estudio etnográfico de unos pescadores, donde observó que, en el pasado, lo que contaba para pescar era el conocimiento y la experiencia previa acerca de las condiciones climáticas y las estaciones (saber si va a llover, por donde vendrá el viento, etc.), pero también el *factor suerte*. Con la tecnificación de los sistemas de GPS y anticipación del clima, se redujo la importancia del conocimiento y la experiencia en la actividad de la pesca, ya que fueron sustituidos por la tecnología. Sin embargo, el *factor suerte* – necesario para no naufragar por culpa de las inclemencias naturales – siguió presente entre los pescadores, porque el equipamiento moderno no aseguraba ni el éxito en la pesca ni la seguridad en el mar (Martínez 2005: 190). Sólo entendiendo la naturaleza como algo incontrolable, pero de lo que formamos parte, es como se pueden conocer realmente los peligros de la naturaleza.

6.2.2.3.-*El privilegio de la sombra sobre la luz.*

Por último, un tercer rasgo del pensamiento japonés que nos interesa tiene que ver la predominancia de un elemento natural como la oscuridad, frente a la luz artificial privilegiada en Occidente.

En su famosa obra de 1933 *El elogio de la sombra*, Junichiro Tanizaki habla sobre los diferentes conceptos de luz y oscuridad de Occidente y Japón respectivamente. Por ejemplo, en Occidente la belleza siempre estuvo asociada a la luz, mientras que en Japón era la sombra la que guardaba un enigma que había que captar, donde se encontraba lo bello. Lo bello no sería algo en sí, que se puede ver, sino un juego de claroscuros producidos “por la yuxtaposición de las diferentes sustancias que va formando el juego sutil de las modulaciones de la sombra” (Tanizaki 1994: 2). Así, la belleza perdería toda su existencia sin los efectos de la sombra.

Para Tanizaki, el hecho de que en Japón se copiaran las formas culturales, científicas y artísticas occidentales (con todos los conceptos occidentales asociados a éstas que resultaban extraños al pensamiento japonés), habría impedido el desarrollo de formas culturales, científicas o artísticas bajo los preceptos estéticos japoneses. Así las cosas, mientras que Occidente llegó a su nivel de progreso tecnológico y técnico por una vía “natural” para su cultura, los países orientales lo hicieron a través de adoptar los elementos venidos de Occidente, que les eran extraños y obligaban en cierta forma a separarse de su propia tradición. Esto impidió que en estos países se desarrollasen esas mismas innovaciones de forma autóctona, o que de hacerlo fuese de forma estereotipada o desdibujada.

Esta diferencia fundamental se aprecia especialmente en el cine. Independientemente de los temas o la estética, el cine japonés – clásico - se definió por los juegos de sombras y los contrastes. Pero el hecho de que los instrumentos para hacer cine fuesen desarrollados en Occidente, puso durante un tiempo a Japón en desventaja, puesto que estos instrumentos no se adaptaban a las particularidades japonesas, en este caso, a la sombra. Por tanto fue necesario crear soluciones propias para adaptar la tecnología occidental a los requerimientos del pensamiento japonés. Los japoneses preferían “los reflejos profundos, algo velados, al brillo superficial y gélido; es decir, tanto en las piedras naturales como en las materias artificiales, ese brillo ligeramente alterado que evoca irresistiblemente los efectos del tiempo” (Tanizaki 1994: 9).

En los objetos, esta apreciación de la sombra no es algo estético, sino perceptual, surgida de la relación entre los materiales y las manos en movimiento. Por ejemplo, lo bello se encuentra en las zonas que han sido desgastadas por el uso o que acumulan una pátina, sólo visibles según las vayamos moviendo. Esta imperfección es en Japón un ingrediente de lo bello, contrariamente a la limpieza que

Tanizaki observa en los productos occidentales. Esto viene a ser el concepto del *wabi-sabi*: donde *wabi* significa vida espiritual, lo subjetivo e interior, el ideal filosófico, y *sabi* se refiere a objetos materiales y artes, lo externo y lo objetivo (Koren 1994: 21).

Contra los valores occidentales sobre la permanencia, la simetría o la perfección, el *wabi-sabi* toma como inspiración la naturaleza, y alude a valores como la impermanencia, la humildad, la asimetría y la imperfección (Juniper 2003: 2). En el *wabi-sabi* se incluye el *mono no aware*, una intensa conciencia por las cosas materiales y sus transformaciones (Juniper 2003: 159). Es una forma de reconocer que las cosas evolucionan, sin que se pueda distinguir si algo es evolución o innovación desde otro algo. Todas las cosas son imperfectas e incompletas pues están en un estado de devenir y disolución constante. Por esta razón no tiene sentido hablar de las cosas como “finalizadas” o “completas”, pues son puntos arbitrarios situados en mitad de sus historias de vida (Koren 1994: 46).

Básicamente el *wabi-sabi* valora y reconoce un ideal de belleza de los materiales tal como son, especialmente lo imperfecto que evidencia un proceso de degradación integral a la vida misma⁹⁵. Un caso evidente de esto se aprecia en el laboratorio de arqueología que servía de base para la excavación del yacimiento europeo-japonés, que se encontraba en un estado muy deteriorado y que, sin embargo, a nadie parecía importarle (figura 63). Esto, sumado a otras evidencias en los yacimientos (por ejemplo, el frondoso bosque que cubría el dolmen del yacimiento europeo-japonés), muestra una cierta naturalidad para con el desarrollo orgánico de los paisajes y el crecimiento de los elementos naturales, algo congruente con la sensibilidad por la naturaleza que existe en Japón, tal como hemos visto antes. Lo natural no ha de ser eliminado o explotado, sino *gestionado*. No solamente es una actitud surgida de las dificultades de vivir en un territorio con fuertes fenómenos naturales inevitables – terremotos, tifones, tsunamis –, sino que además es un ingrediente de lo bello.

⁹⁵ En cierta medida el *wabi-sabi* es un concepto que se enfrenta a algunos aspectos de la modernidad, sobre todo de la idea de la modernidad como algo incorporado en las cosas y objetos producidos desde la Segunda Guerra Mundial (Koren 1994: 25). Sin embargo, modernismo y *wabi-sabi* serían reacciones contra las sensibilidades hegemónicas de sus épocas (el modernismo contra el eclecticismo del XIX, y el *wabi-sabi* contra la perfección China del XVI) y rechazan cualquier tipo de decoración que no sea parte integral de la estructura de los objetos. Además, ambos son un tipo de ideal de belleza abstracto y no representacional, con características legibles e identificables en sus superficies: el modernismo alrededor de lo pulido, el *wabi-sabi* con la idea de lo imperfecto (Koren 1994: 26).



Figura 63. *Aspecto del edificio que servía de gabinete, invadido de plantas, humedades y bastante “deteriorado”.*

La predominancia de la luz y los nuevos medios de iluminación hicieron que los objetos tradicionales y artesanales, aquellos en los que se valoraba lo imperfecto, fuesen menos valorados, pues se había perdido la capacidad de apreciar sus cualidades. O directamente se observaban con mayor claridad y no encajaban bien con el canon de perfección occidental, ya hegemónico.

Tanizaki señala como ejemplo la sustitución de las lacas japonesas por las cerámicas de loza blanca. A causa de la sobre-exposición lumínica, las lacas habían pasado a considerarse bastas y rudimentarias. Pero es que, en realidad, las lacas no estaban hechas para ser vistas desde una sola perspectiva iluminada, como ocurre con la loza blanca, sino para ser “adivinadas en algún lugar oscuro, en medio de una luz difusa que por instantes va revelando uno u otro detalle, de tal manera que la mayor parte de su suntuoso decorado, constantemente oculto en la sombra, suscita resonancias inexpresables” (Tanizaki 1994: 10). A la hora de tomar una sopa en un cuenco lacado no se busca ver el líquido con claridad, como ocurre con la loza, sino tan sólo intuirlo.

Otro caso donde se aprecia la primacía de la sombra es en el tejado de la casa japonesa. A diferencia del tejado occidental, que es un complemento a la casa, el tejado japonés es un quitasol que tuvo que sobresalir debido al clima y a los materiales de construcción disponibles. Como no se utilizaban ladrillos, cristal o cemento para proteger las viviendas de la lluvia o el viento, el tejado se proyectó

hacia delante, obligando a envolver el interior de las casas en la oscuridad. La sombra, así pues, no es una elección estética sino un elemento surgido de la necesidad (Tanizaki 1933: 13).

Esta particularidad del pensamiento japonés no es baladí, y de hecho explica por qué en las excavaciones japonesas se hace necesario regar la tierra para oscurecerla – lo que permite una mejor identificación de sus características - o excavar bajo la sombra de los toldos – especialmente en el yacimiento japonés, donde la fotografía del perfil siempre se hace del lado más oscuro en ese momento. Además, este tipo de cosas se aprecian en otros ámbitos de lo cotidiano: curiosamente las calles japonesas son mucho más oscuras que las calles de cualquier ciudad occidental. A veces, incluso, las casas se iluminan con un tipo de lámparas de luz rojiza, que imitan las lámparas japonesas antiguas, que apenas iluminan, sobre todo si las comparamos con las lámparas de luz blanca de estilo occidental (figuras 64 y 65).



Figura 64. *Calles a oscuras en la ciudad de Okayama. Al fondo, el estadio de fútbol iluminado durante un partido, la única luz fuerte en la zona. A la derecha se aprecia una ventana de una vivienda iluminada con una lámpara de luz rojiza.*



Ilustración 65. *Aspecto de la excavación del interior del túmulo del yacimiento europeo-japonés. La excavación dentro del dolmen se desarrolló casi en la oscuridad, pues tan sólo había unos pequeños focos que iluminaban, preferentemente, las paredes de las cuatro cuadrículas que se habían abierto. Los arqueólogos europeos, para poder ver algo más (especialmente la superficie horizontal de las cuadrículas) colocaron pequeñas luces adicionales en sus cascos. En la imagen se observa a dos estudiantes japoneses analizando la secuencia estratigráfica del perfil del testigo - mantenido entre dos cuadrículas - iluminado por uno de los focos, mientras que en el fondo hay una tercera estudiante mirando la pared de la cámara, iluminada por otro foco en ese momento.*

6.3.-La metáfora del *cultivo* del yacimiento.

Los elementos que hemos venido exponiendo en este capítulo sugieren varias cosas al respecto del trabajo arqueológico, que complementan los distintos elementos observados en los capítulos anteriores, esenciales en cómo los arqueólogos excavan, registran y generan conocimiento sobre el pasado y el presente en la práctica.

Por una parte, hemos visto que la circulación de la tierra y el agua aparece como un aspecto fundamental de la práctica arqueológica, pues nos indica la existencia del “sistema circulatorio” del cual los arqueólogos forman parte con sus cuerpos, transitando por sus arterias y pulmones, aprendiendo con la práctica mientras se ajustan a la ecología de fuerzas del medio. Lo que sienten determina, y es determinado por, esta forma de adaptación a los fenómenos ambientales. En ello,

improvisan conforme generan y mantienen las superficies inestables del sondeo. El lenguaje, en vez de ser algo que flota en lo abstracto, en realidad se desarrolla y expresa con gestos corporales mientras esto sucede. Conocer va de la mano de percibir, cosa que sucede en movimiento, sin dualismo posible.

Por otra parte, existe una curiosa relación del origen y forma de las herramientas con metáforas como las de “construcción” del conocimiento y las de “descubrimiento” de lo que está enterrado (metáforas relacionadas con lo mental y la percepción respectivamente). Esto se puede ver en herramientas y actividades como el paletín, el pico, el capazo, y en otros objetos que sirven para configurar el espacio del yacimiento (por ejemplo, vallas de seguridad), que tienen que ver con la albañilería. Esto adquiere mayor relevancia cuando comprobamos que, en origen, el contexto e Historia de la arqueología en España hace referencias a una imagen de la *construcción* del pasado.

En los casos japoneses, pese a compartir los mismos principios metodológicos, ocurría algo distinto, posiblemente por la relación entre lo agrícola y la cultura japonesa, que conllevaba un entendimiento de la naturaleza, el paisaje y la luz de forma diferenciada a Occidente. Así, en concreto, el uso de herramientas como el *gari* o el *tebachi*, y actividades como regar la tierra para oscurecerla, tienen estrecha relación con el mundo agrícola y actividades como la jardinería. Esto nos permite observar la práctica arqueológica desde un nuevo punto de vista, en tanto que esta relación con lo agrícola también podría estar presente en la actividad práctica de la arqueología en términos generales

A esto se suma otro nivel más al respecto de la creatividad. Como veremos en el siguiente capítulo, el concepto de creatividad hegemónico en Occidente tiene que ver con la *construcción*, pues conceptualiza el proceso práctico como un proceso de producción que *finaliza* con un producto nuevo y original. El creativo es ese genio que, como un arquitecto, diseña y proyecta edificios conceptuales, que una vez materializados son considerados productos finales tal como eran en su mente. Por el contrario, lo que se observa en la práctica arqueológica es diferente a esto, pues el arqueólogo va mezclando excavación y el – supuesto – producto final, el registro. Lejos de proyectar sus diseños sobre las superficies del sondeo, más bien debe lidiar con su circulación inestable, teniendo que improvisar y por tanto, siendo creativo todo el tiempo sin que haya un momento en que esa creatividad se detenga o esté contenida en un producto final.

Teniendo en cuenta los distintos patrones que se observan en la práctica arqueológica, que nos recuerdan a una actividad que lidia con cosas que se transforman continuamente, tal como ocurre con la agricultura o la jardinería, podemos preguntarnos: ¿Existe una creatividad en el *cultivo* similar a la que hay en la popular metáfora de la *construcción*? ¿qué clase de proceso creativo sugiere la relación

de la excavación con esta imagen de lo agrícola? Para explorar esas cuestiones, en primer lugar debemos explorar un poco más la metáfora del *cultivo* del yacimiento arqueológico que proponemos aquí.

¿Qué es un *cultivo*? Según el diccionario de la Real Academia Española de la lengua (RAE), en su primera acepción nos dice que es “la acción y efecto de cultivar”⁹⁶. Cultivar⁹⁷, por su parte, es dar a la tierra y a las plantas las “labores necesarias para que fructifiquen”. En su segunda acepción, cultivar es poner los “medios necesarios para mantener y estrechar el conocimiento, el trato o la amistad”, en su tercera, “desarrollar o ejercitar el talento, el ingenio, la memoria, etc.”, mientras que en la cuarta es “ejercitarse en las artes, las ciencias, las lenguas, etc.”. Como puede apreciarse, la idea de cultivo y cultivar no solamente refieren a lo agrícola, por lo menos en nuestra lengua⁹⁸, sino también a acciones tales como adquirir conocimiento.

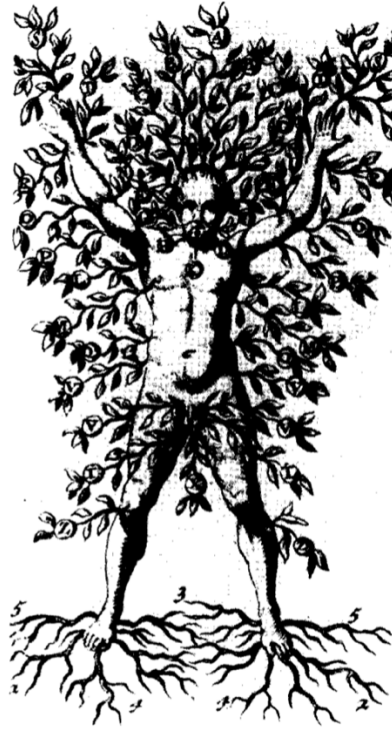
Metáforas sobre el crecimiento orgánico de los vegetales se han venido utilizando para explicar el sistema circulatorio de la sangre en el cuerpo humano, que vimos en el capítulo anterior (figura 66), y también para explicar la distribución y crecimiento de las ciudades, como ya hemos mencionado anteriormente. De la misma forma encontramos esta metáfora en el crecimiento en que se basan los árboles genealógicos, así como en la imagen con la que se muestra la evolución de las lenguas, de la genética, o de las especies en base a ramificaciones (Simonetti 2018: 102).

Parte de esta imagen agrícola para conceptualizar las relaciones humanas, está presente por ejemplo en la relación genealógica, paterno-filial, de los monarcas europeos con sus “hijos”, basada en la estabilidad de la tradición (Sennett 1997: 291). Por su parte, en Japón el Emperador se ha relacionado con sus súbditos a través de los rituales agrícolas y las distintas metáforas de tiempo vertical. Además de justificar la legitimidad de su poder al haber venido desde el cielo, esto muestra un elemento en común con el cultivo: la introducción de lo atmosférico en la tierra, y la introducción de lo que surge de la tierra en lo atmosférico.

⁹⁶ <https://dle.rae.es/?w=cultivo>

⁹⁷ <https://dle.rae.es/?w=cultivar>

⁹⁸ Pero, por ejemplo, en francés, cultivo se dice “*culture*” y la misma palabra sirve tanto para cultivo como para cultura.



Los vasos sanguíneos como ramitas que surgen del cuerpo humano. Del *Compendium anatomicum* de Case, 1696.

Figura 66. *Vasos sanguíneos como ramas que surgen del cuerpo humano* (Sennett 1997: 279). Hay que recordar que la circulación exitosa y sana sucedía si se atendían a unas condiciones higiénicas y de buenos hábitos, que habilitaban la renovación de la sangre y el aire. Esto, aplicado por ejemplo a hábitos cotidianos como el deporte o la alimentación, no deja de ser un “cultivo” del cuerpo, tal como el que se puede ver en multitud de sub-culturas urbanas actuales tales como el “culturismo”.

6.3.1.-Cultivo en relación con el carácter orgánico del yacimiento.

Las distintas características de la práctica arqueológica, observadas en las excavaciones, que hemos señalado en los capítulos anteriores y en este, han mostrado que hay una cierta relación de la excavación con la imagen del cultivo, que tiene que ver también con “cultivarse”, esto es, desarrollar y aprender habilidades. Estas habilidades son las que están en la base de la producción del conocimiento, y de alguna manera todo ello nos sugiere una idea de producción de conocimiento similar a la que hay en aquellas actividades que sirven para hacer que las plantas *crezcan*.

Además, no resulta nada extraño después de haber visto ideas como la de la transformación y “crecimiento” de las cosas, situadas en una ecología de fuerzas que las hacen de sus superficies algo permeable e inestable. Como las plantas, el conocimiento *crece* continuamente desde nuestros cuerpos, en movimiento, en un contexto ambiental concreto, y no es, por tanto, *construido* ni *descubierto*. Es algo creativamente improvisado. Sin embargo, esta improvisación no refiere a una

forma de actuar anárquica – tal como se suele entender en la cultura occidental – sino más bien a una forma de actuar heterogénea que está situada en el marco de la tradición. Igual que podríamos considerar como tradición la reproducción natural de un mismo tipo de planta que, siendo de la misma especie, nunca resulta igual a otra; o como se considera a las pequeñas variaciones que realiza un alfarero cuando modela con las manos una vasija de arcilla, usando técnicas y patrones tradicionales.

Así, en el contexto de este tipo de actividades situadas en la tierra, la creatividad, como el conocimiento, es como una planta que es sembrada y regada, y que, sólo gracias a lo ambiental y al movimiento mismo, crece hacia arriba invadiendo desde el subsuelo el espacio atmosférico. La planta que crece no es un diseño mental de un agricultor, implantado cuando plantó la semilla, sino que es generativo, improvisado, no se puede preconcebir. Pero aun siendo así, crece en la misma dirección, como si siguiera una tradición que, en su reproducción, ofrece nuevos e improvisados resultados.

La imagen del cultivo – acompañada por una metáfora del conocimiento como una planta con raíces en el subsuelo y ramificaciones en la atmósfera, que se extienden, circulando, por espacios, herramientas, prácticas, cuerpos - es perceptible en algunas actividades arqueológicas básicas, tales como la excavación, que comúnmente consiste en la apertura del suelo con zanjas más o menos rectangulares (figuras 67, 68 y 69).

Este hecho posibilita, superando la simple metáfora, ver la excavación como siembra de significados conceptuales, que más tarde se espera percibir como emergentes desde la tierra, en concreto en las superficies. Esto se observa entre los supervisores de los yacimientos europeo-japonés y español, cuando ven que han aparecido varios estratos al mismo tiempo. Ante la cuestión de identificar cuál cubre a cuál, o a qué corresponde cada uno (derrumbe, fase constructiva, interfaz, o lo que sea), el supervisor decide esperar y seguir excavando. En estas situaciones, *esperar* implica quedarse quieto por unos momentos; es una emoción y una actitud corporal, necesarias ambas para situarse ante la zanja con expectativas realistas sobre lo que puede aparecer. Sólo el tiempo y el movimiento harán emerger aquello que el supervisor espera comprobar o refutar. Esto no es muy diferente a la imagen de cómo el agricultor espera que germinen sus cultivos.

Como venimos diciendo, el conocimiento que se obtiene de esta actividad no se construye mentalmente ni se descubre físicamente, pues el conocimiento *crece*, o lo que es lo mismo, es creado de forma continua, es continuamente *creativo*. Crece del suelo, introduciéndose en la atmósfera en tanto que los arqueólogos excavan hacia abajo, siendo parte de la circulación natural de la superficie.



Figura 67. La excavación en el yacimiento español acabó orientándose de dentro hacia fuera. Su aspecto recuerda a una zanja similar a la que hace un arado, para cuya apertura se usaron azadas.



Figura 68. Aspecto del sondeo del yacimiento japonés. Los estudiantes raspan la tierra siguiendo una dirección lineal. En ocasiones se abren catas pequeñas dentro del sondeo para exponer la superficie de estratos aún enterrados pero visibles en el perfil. En estas zanjas secundarias se “plantan” metafóricamente expectativas. Éstas condicionarán el devenir de la excavación del resto del sondeo, que se hará sabiendo ya qué estratos van a aparecer. Así, las expectativas plantadas con las pequeñas catas se “trasplantarán” a la superficie del sondeo en general, y a las superficies del papel con el dibujo, como en un ejercicio de jardinería.



Figura 69. En el yacimiento europeo-japonés se abrió una zanja rectangular, salpicada de raíces y hormigueros que en sí ofrecen información sobre la formación edáfica, y muestran de forma evidente la relación entre el subsuelo y la atmósfera. En la figura se señalan además las dos direcciones gravitacionales del sondeo: la excavación desde la tierra de las cosas caídas del cielo, congruente con la imagen del cultivo, así como con la tradición de la cronología genealógica vertical, también influida por lo agrícola, que existe en la arqueología japonesa. Curiosamente, la decisión de crear este tipo de zanjas fue de los arqueólogos japoneses, para exponer los perfiles, y no de los europeos, para los cuales esta manera de excavar, en un espacio tan reducido, presentaba muchos problemas para analizar los eventos pasados en superficie horizontal.

Por otro lado, esta visión de la excavación, como una actividad de siembra y apertura del suelo, plantea otra nueva e interesante cuestión que se añade a nuestra duda ontológica sobre las superficies: la inexistencia de una distinción clara entre subsuelo y atmósfera.

Esto es sugerido por actividades como excavar, sembrar y arar, donde en realidad se mezclan elementos atmosféricos, tales como partículas del aire, humedad, agua, arena, etc., en el subsuelo. De la misma manera, los materiales del subsuelo pasan a estar expuestos a la atmósfera o bien son depositados en ella *sobre* el suelo. Los arqueólogos identifican el subsuelo como el pasado, mientras que la atmósfera, o lo que está sobre el suelo, se identifica como el presente. Como mencionamos en el capítulo 4, el suelo no actúa a modo de superficie fija y estable que las separa, sino que de hecho es producto coyuntural de un conjunto de materiales y organismos que convierten una zona de tierra en algo denso. En tanto que intercambio continuo entre entidades en estados fluidos, sólidos y gaseosos, el suelo no existe como interfaz estable (Ingold 2000, 2008, Bailey 2018: 266, Anusas y Simonetti 2020: 7-8). La tierra del suelo es más bien como una piel que respira (Sennett 1997).

Conceptualmente, la actividad de excavación consiste en la introducción del presente en el pasado, hacia abajo, y del pasado en el presente, hacia arriba, pues la acción de excavación crea eventos modernos en estratos antiguos enterrados, y de la misma manera, extrae cosas antiguas y las expone al aire del presente. Por tanto, realmente no hay ningún “suelo” o superficie estable sobre la cual inspeccionar dos dominios separados y absolutos como son pasado y presente, pues el trabajo de campo, visto de esta forma, es tanto excavación como “incavación” (Holtorf 2004), tanto estratigráfico como anti-estratigráfico (Ingold 2020, ver Simonetti 2019). Esta forma de comprender la excavación, surgida a partir de la imagen del cultivo, recuerda curiosamente a la cronología vertical japonesa, muy relacionada con estos movimientos verticales del cielo y la tierra, del agua y del crecimiento de lo natural, que veíamos anteriormente (figura 69).

De igual manera, esta indistinción entre el subsuelo y la atmósfera se aprecia también en otra característica común con el cultivo agrícola: la infiltración del agua de la atmósfera en la tierra, y su evaporación desde la tierra a la atmósfera (figura 70). Este ciclo de movilización del agua y la tierra - que como vimos sucede en diversos estados *sólido-fluidos* - es lo que posibilita el crecimiento orgánico y la transformación de todas las cosas, y está presente en el “sistema circulatorio” del yacimiento, afectando a las propiedades de la tierra de los estratos y a su identificación superficial en la excavación.

El cultivo, y por ende las cosas que crecen, requieren de la existencia de esta circulación. En el yacimiento, al igual que en lo agrícola, ésta se compone del agua que cae gracias a la gravedad, bien sea naturalmente con la lluvia o por el riego de los arqueólogos (figura 71), así como de su posterior infiltración en la tierra y su vuelta a la atmósfera a través de la evaporación. Esto no ocurre de forma distinta a aquellos procesos que vimos respecto a la circulación de tierra y agua a través del cuerpo

de los arqueólogos (por ejemplo, con el sudor). Después de todo los arqueólogos son también seres que *crecen*.

La circulación gravitacional del agua es algo reconocido por los propios arqueólogos, que aplican todas las medidas necesarias para evitar la infiltración del agua en el sondeo, como ocurría en el caso del yacimiento europeo-japonés (figura 72).

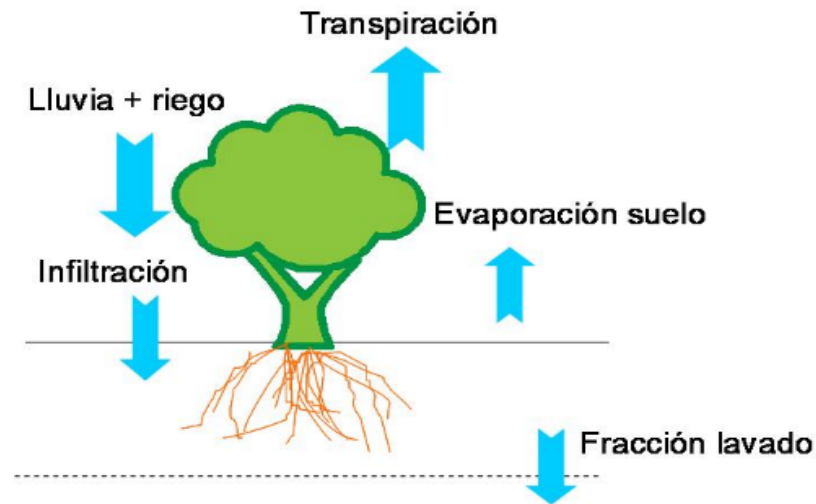


Figura 70. Esquema básico del ciclo del agua (recuperado de: <https://images.app.goo.gl/1nm4f6fV1DJs2scf9>).



Figura 71. Regando el sondeo en el yacimiento japonés.



Figura 72. Agua de lluvia acumulada sobre la lona azul al iniciar la jornada. Al saber que lloverá por la noche, y para evitar la inundación del sondeo, los arqueólogos japoneses recomiendan colocar esta lona sobre el sondeo, impidiendo así que se produzca la infiltración del agua. Sin embargo, esto tiene un efecto colateral, y es que al estar la tierra seca proliferan numerosos hormigueros por la noche, que rompen la uniformidad de la tierra expuesta en la limpia superficie, impidiendo así su registro por parte de los europeos a primera hora de la jornada, pues hay que volver a limpiar.

El uso de la metáfora del cultivo, como la de la circulación, se encuentra también en otros ámbitos y disciplinas. Por ejemplo, ésta se ha aplicado popularmente en las ciencias puras, como es el caso paradigmático del cultivo celular o el cultivo de tejidos vegetales. Éste último se fundamenta en el principio, proveniente de la microbiología, de la diferenciación celular (organogénesis), que llevó a botánicos y fisiólogos vegetales a experimentar con el aislamiento de células y tejidos *in vitro*. Estos tejidos se podían cultivar de forma independiente en soluciones nutritivas estériles (Calva y Vargas 2005), ofreciendo así soluciones para identificar enfermedades o multiplicar la producción de cosechas agrícolas, hortícolas, forestales y frutales.

De hecho, este uso de la metáfora ha sido tan popular que ha llegado a inscribirse oficialmente en el significado de las palabras *cultivo* y *cultivar*, lo que nos da una idea de su relevancia y significación en términos culturales. Como podemos ver en la RAE, cultivo también es la “cría y explotación de seres vivos con fines científicos, económicos o industriales”, un método de “obtención de microorganismos, células o tejidos mediante siembras controladas en medios adecuados” y la población de estos microorganismos, células o tejidos “obtenidos por medio de cultivo”. También por parte de la RAE, cultivar es “criar y explotar seres vivos con fines industriales, económicos o científicos” y sembrar y desarrollar “microorganismos sobre sustancias apropiadas”.

En estas definiciones vemos cómo explícitamente se expone una idea de cultivo como forma de hacer *crecer* los seres vivos para fines científicos. En el caso del cultivo de tejidos vegetales, se extrae un explanto, un fragmento de un ser vivo (en este caso, plantas), que se lleva a un espacio aséptico y controlado. Ahí se disecciona y, controlando ya todo tipo de variables, se deja crecer para posteriormente utilizar sus distintos procesos naturales en la misma y otras plantas (figura 73).

En este proceso puede verse un proceso similar al que Edgeworth (2003) observaba en la excavación arqueológica, al respecto de cómo los materiales naturales eran transformados en cultura a través del registro. De manera muy parecida, en el cultivo de tejidos el conocimiento científico surge a partir del registro – en instantáneas - de distintos momentos de vida – fluida - de la planta. Pero en ambos casos, tierra y planta se encuentran creciendo todo el tiempo, haciendo de su registro un conjunto de instantáneas de momentos concretos de sus vidas. También es cierto que, tanto en el cultivo de tejidos como en la excavación, resulta básico entrenar aquellas habilidades que permitan lidiar con cosas que están moviéndose continuamente. En el caso de la arqueología ya lo hemos constatado respecto a las superficies y al sistema circulatorio.

Un ejemplo que muestra la metáfora del cultivo de tejidos en la excavación es cuando los arqueólogos japoneses del yacimiento japonés limpian los perfiles laterales para registrarlos. Para ello, los dibujan, “explantando” la superficie generada en el sondeo, en la que se han señalado y definido los límites de los estratos, a la superficie del papel, donde se dibujan con lápiz esos mismos estratos y elementos señalados en la tierra. Después, se llevan los dibujos al gabinete, donde a partir de esta información hacen la interpretación del yacimiento, una vez que tienen toda la información delante y pueden reflexionar sobre ella (figura 74). En el gabinete se deja crecer el conocimiento sobre la base de un explanto (el dibujo, las fotos), considerando no obstante que lo representado es algo objetivo e inmóvil, en contraste con la tierra que sí cambia.

Pero en el caso de los dibujos podríamos considerar que también existe un cambio: en ocasiones los estudiantes japoneses tienen que rehacer los dibujos porque de estar tocándolos el papel se arruga y los trazos de lápiz se emborronan, haciendo también de ellos superficies que hay que mantener, pues de alguna forma también crecen y se transforman. Curiosamente, las herramientas más técnicas que se utilizan en el gabinete surgen de plantas tales como árboles, de cuya madera se fabrican el papel de dibujos y diarios, los lápices, el teodolito manual, las reglas, etc.

Estas representaciones en las superficies de las fichas de registro nunca dejan de estar conectadas a las del sondeo, pues un cambio en éstas últimas cambiará todas las fichas, así como las interpretaciones surgidas del papel condicionan la excavación de las del sondeo a su vez. El trabajo del gabinete es más bien una *ramificación* del árbol del conocimiento que se cultiva en el sondeo.

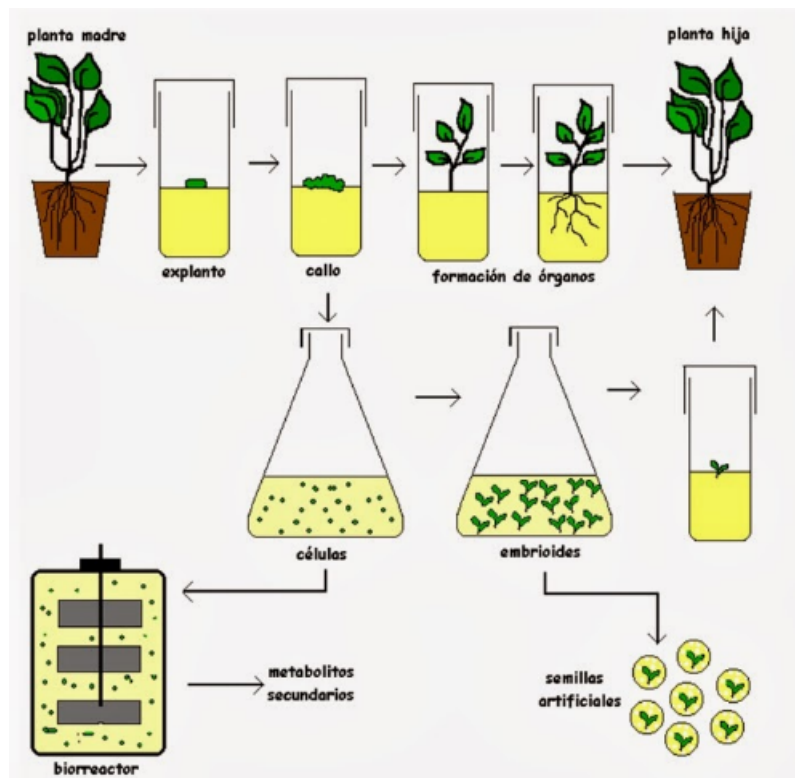


Figura 73. Esquema básico del cultivo de tejidos vegetales. Recuperado de:
<http://4.bp.blogspot.com/-qYW5PD7F-uc/UumvMJmTxnI/AAAAAAAAALY/52wUodj3tk8/s1600/Cultivo+de+celulas+y+organos+vegetales.jpg>



Figura 74. *El registro y dibujo de la estratigrafía como imagen del tejido de cultivos vegetales. En la foto inferior, el director está estudiando “en vivo” la pared del sondeo (que se encuentra en la sombra, por cierto). Señala al estudiante los límites de los distintos estratos para que los dibuje. En la foto de arriba, un estudiante compara dos dibujos de la estratigrafía, realizados en dos días distintos, lo que a su vez implicará volver a chequear el perfil. Las flechas señalan el ejercicio de “trasplante” de superficies y conocimiento entre ambos momentos.*

6.3.2.-Cultivo en relación con las herramientas arqueológicas.

Para concluir con este capítulo y explorar un último punto de la relación de la imagen del cultivo con la práctica arqueológica, merece la pena recoger aquello con lo que comenzamos este capítulo: las herramientas que usan los arqueólogos.

Anteriormente vimos que en la excavación española se observan herramientas que tienen que ver con el mundo de la albañilería y la arquitectura, pues fueron tomadas de este contexto (figura 55). Además, los primeros yacimientos excavados solían ser espacios urbanos antiguos, así que es de suponer que su excavación requería del uso de estas herramientas. Desde un punto de vista creativo, la labor arqueológica que se hace con estas herramientas se contempla como un proceso de manufacturación del conocimiento. En términos generales, los informes arqueológicos se consideran como el resultado, el edificio, de una acción de excavación e interpretación finalizada, donde se usan estas herramientas de la albañilería para construir desde la superficie del suelo, considerada un suelo

estable. A pesar de las diferencias culturales, también encontramos algo de esto en Japón, cuando se habla de la arqueología como importante para la construcción (y mantenimiento) de la identidad japonesa. Esta imagen de la arqueología como arquitectura o albañilería no es excluyente de otras imágenes que estamos sugiriendo aquí: es más, metáforas como la de la circulación tienen una estrecha relación con la *construcción* de las ciudades modernas (Sennet 1997) tanto como con el crecimiento agrícola.

Pero dentro de los puntos en común entre las excavaciones de distintos yacimientos, las herramientas que usan los arqueólogos japoneses (figuras 26 y 56) sugerían algunas imágenes de la práctica arqueológica ligeramente distintas, al proceder sus herramientas del importante ámbito, en aquel país, de la agricultura y la jardinería. Tres motivos podrían explicar esto. En primer lugar, los primeros yacimientos excavados fueron prehistóricos, y éstos eran inseparables de su paisaje y entorno natural circundante, alejado de las urbes, que tenía una gran importancia para estudiar el pasado (recordemos que los fenómenos naturales eran registrados en los documentos históricos antiguos). Estudiar a la gente del pasado era estudiar, más que edificaciones, el paisaje agrícola, forestal, etc., en que vivían. En segundo lugar, a ello se suma la particular forma de hacer arqueología, resultante de la interpretación japonesa de los métodos arqueológicos occidentales, en función de algunas particularidades de su pensamiento y de tradiciones premodernas que se repiten una y otra vez a causa de la fuerte jerarquía social, donde siempre se tiene que hacer caso a los maestros. Y en tercer lugar, no podemos olvidar las propiedades de la tierra en las islas, muy arcillosa, que destruye el registro enterrado entremezclándolo con elementos naturales. Esto favorece el uso de herramientas tales como las de la jardinería, al tiempo que dificulta el uso de herramientas pesadas de la albañilería.

Pero como decíamos al principio de este capítulo, las herramientas también determinan cómo se aprenden y desarrollan las técnicas y habilidades, y por lo tanto diferencias en las formas de excavar y conocer el pasado vienen determinadas no sólo por una tradición científica determinada, sino por el uso de unas herramientas u otras, y viceversa. Así, podemos ver que la selección de herramientas atraviesa cuestiones diversas de carácter científico, cultural, económico o político, y que su origen no es una cuestión anecdótica en la labor de estudiar cómo conocemos el pasado, sino fundamental para comprender cómo se genera el conocimiento de ese pasado en la práctica.

Por ejemplo, el término *mi* (el capazo de jardinería que se usa como espuerta) significa precisamente “cesta de aventar”, para separar el grano de la paja⁹⁹. El término *bachi*, una especie de azada, tiene su

⁹⁹ <https://jisho.org/search?utf8=%E2%9C%93&keyword=mi> (consultado el 02/03/2019).

origen en la púa del instrumento musical *shamisen*, según explican los arqueólogos del yacimiento japonés. Por su parte, el término *ibutsu* (hallazgo) indica “cuerpo extraño” o “cuerpo extranjero”, mientras que *gari* tiene diferentes acepciones como la de “barranco” o “surco”. Con el *gari* sucede algo muy interesante: la forma de la herramienta se denomina *shaveru* (de *shovel*, en inglés), pero se la llama *gari* puesto que *gari* es una onomatopeya que quiere decir “raspar”¹⁰⁰, justamente la función que realiza y que le confiere un papel destacado por encima del resto de herramientas utilizadas en la excavación (figura 75).

En general todas estas herramientas también son utilizadas ampliamente durante el trabajo de jardinería, algo comprobable en cualquier almacén de herramientas de este tipo, donde hay idénticas a las utilizadas en el trabajo de campo arqueológico (figura 76). De hecho, acciones cotidianas de cualquier excavación como desbroce y corte de raíces son también acciones típicas de la jardinería.



Figura 75. Scop, mi y tebachi, y gari. *Detalle de las herramientas de los arqueólogos japoneses. En este caso vemos que el scop ha sido doblado para poder recoger mejor la tierra en la excavación, y vemos una versión reducida, más corta, del gari.*

¹⁰⁰ <https://jisho.org/search?utf8=%E2%9C%93&keyword=gari> (consultado el 02/03/2019).



Figura 76. Almacén de los jardineros del campus de la universidad donde estaba el gabinete del yacimiento europeo-japonés. Se observan las mismas herramientas que utilizan los arqueólogos, entre ellas el recogedor scop, el gari y el tebachi.

En los yacimientos arqueológicos observados etnográficamente para este trabajo, se aprecian más dimensiones de esta relación particular con el cultivo.

Ya hemos visto que el yacimiento puede considerarse como un sistema circulatorio que tiene muchas dimensiones materiales y sensoriales. Desde su aparición, la idea de circulación también contuvo ideas relacionadas con el crecimiento de las plantas, tales como la de las ciudades modernas (con sus pulmones, espacios verdes saludables donde el aire se renueva - algo similar a lo que ocurre cuando se limpian las superficies arqueológicas para, una vez “sanas”, registrarlas -, o las ramificaciones a partir de las cuales las urbes se expanden), y otras como la del sistema circulatorio de la sangre que se llegó a representar como ramas que crecen desde el interior del cuerpo humano. Junto a ideas directamente relacionadas con el tiempo, tales como el *árbol* genealógico.

No es de extrañar que el yacimiento, entendido de esta manera, también contenga referencias a estas imágenes y en general al fenómeno del cultivo. Ya hemos señalado la apertura de zanjas en la tierra o el “explante” de información del campo al gabinete a la manera del cultivo de tejidos vegetales.

Curiosamente, en los tres yacimientos hay una relación con lo agrícola de una forma o de otra. Producto de la casualidad (o no), en el yacimiento español se estaba excavando una ciudad medieval sobre la cual se habían construido terrazas de cultivo tanto en época medieval, moderna como

contemporánea. La existencia de estas terrazas permitió identificar los límites de distintas zonas de la ciudad aún enterradas. De hecho, uno de los dos sondeos se situaba en una de ellas, y en general eran utilizadas en la adecuación del yacimiento para crear rampas y caminos con los que acceder fácilmente a las partes altas de la colina. Su presencia además obligó a usar tubos de plástico (como los típicos de las obras de remodelación de edificios) para evacuar la tierra de las excavaciones hacia abajo. En estas terrazas incluso hoy en día crecían numerosas plantas y árboles, algunos de los cuales hubo que podar y desbrozar los primeros días de la campaña. Todo el cerro estaba rodeado de huertas de secano.

Por su parte, el yacimiento japonés se encontraba situado en medio de campos de cultivo de arroz. De forma interesante, el yacimiento fue interpretado como un campo de arroz prehistórico construido sobre un pequeño riachuelo, que, canalizado, habría servido para comenzar a cultivar el arroz. Junto al yacimiento se encontraba una acequia que servía hoy para el cultivo de los campos modernos, que separaba simbólica y materialmente los campos donde estaba la excavación y los campos que se estaban cultivando en ese momento.

El yacimiento europeo-japonés se encontraba también rodeado por campos de arroz y otras plantas, que fueron creados aprovechando el foso que rodea al gran túmulo, hoy convertido en bosque. Este foso habría estado lleno de agua en el pasado, y como ocurre en el yacimiento japonés, ésta se aprovechó para cultivar el arroz en algún momento de su historia. También en las faldas del montículo se habían construido en épocas más modernas otras terrazas de cultivo, hoy abandonadas.

En estos dos casos fue una coincidencia muy significativa que el arroz estuviese verde al inicio de las campañas, y que fuese recolectado justo al finalizarlas, correlacionando así el inicio y el final de las campañas arqueológicas con dos momentos del ciclo agrícola.

Estas situaciones, que pueden parecer anecdóticas, acaban siendo fundamentales para comprender cómo se interpreta el yacimiento. Por ejemplo, en el yacimiento español el director interpretó el tamaño y disposición de las viviendas de la ciudad en base al tamaño y número de las terrazas de cultivo, y las posibilidades de almacenar el agua en aquel lugar para las comunidades medievales islámicas que allí vivieron. Pasaba lo mismo en el caso japonés, donde el riachuelo prehistórico sobre el cual se habían construido los campos de cultivo durante el periodo Yayoi, hizo que el director interpretase diversos estratos como cultivos, presas o riachuelos con islas en referencia a los campos circundantes, que en algunos puntos estaban en la misma cota en la que habría estado el suelo durante el periodo Jômon (figura 77). En el yacimiento europeo-japonés, los campos de cultivo indicaban la

existencia del perímetro del gran túmulo prehistórico (figura 78), algo que en general caracteriza a todas las tumbas imperiales *kôfun*, que se pueden identificar tanto por su forma, por la existencia de estos fosos con agua, por los densos bosques que los cubren, así como por la localización de todos estos elementos en mitad de grandes extensiones rurales y campos de cultivo homogéneos.

No resulta extraño, por tanto, que la práctica arqueológica situada en estos tres contextos (agrícolas en mayor o menor medida) recuerde o sugiera una imagen del trabajo de campo como *cultivo creativo*, que en este trabajo hemos tratado de rastrear y relacionar con la generación de superficies.



Figura 77. Campos de arroz alrededor del túmulo del yacimiento europeo-japonés (a la derecha), situados aprovechando el foso que rodea el dolmen, hoy cubierto por un bosque frondoso. Como hemos mencionado anteriormente, en Japón se acepta con naturalidad que el paisaje “ocupe su lugar” e invada construcciones humanas artificiales. De hecho, se considera parte de su historia y fundamental para entenderlas. Por eso resulta tan importante comprender cómo se entiende el crecimiento de lo natural en la cultura japonesa, así como su papel en la interpretación de los paisajes donde se encuentran los restos del pasado.



Figura 78. Campos de cultivo circundantes al yacimiento japonés siendo recolectados el penúltimo día de la campaña. Este campo de cultivo se encontraba al otro lado de la acequia situada junto al sondeo, a una cota casi dos metros por debajo del campo de cultivo en el que se estaba excavando. Por esa razón, a menudo los arqueólogos tomaban este campo como referencia para reconstruir posibles eventos naturales del pasado en el interior del sondeo (como un riachuelo transformado en acequia durante la prehistoria).

Resumiendo, hemos visto que las herramientas que usan los arqueólogos tienen su origen en la albañilería y la agricultura/jardinería, lo que ha permitido entrever que la práctica arqueológica no consiste sólo en *construir*, sino alternativamente, en *cultivar*. Los arqueólogos se proyectan a lo ausente, *esperando* conocer conforme van exponiendo, con su actividad creativa influenciada por sus sensaciones y por la circulación material de elementos en el yacimiento, las diferentes superficies de estratos de tierra que no son completamente visibles, que emergen desde la tierra e invaden la atmósfera. Las actividades de mantenimiento de estas superficies por naturaleza inestables durante unos instantes – el “andamio” improvisado –, permiten un registro que, excepto quizás con la fotografía que inmoviliza el tiempo, es similar a la generación de un explanto, que puede ser igualmente inestable como puede ser la del papel.

Desde el punto de vista creativo, los yacimientos no son meras solidificaciones de un prototipo diseñado por arquitectos, albañiles, jardineros, agricultores o arqueólogos, sino que son en parte el resultado de las contingencias y flujos de la vida orgánica, en cuyo crecimiento improvisado se encuentran los arqueólogos como otra fuerza más. En tanto que *cultivados*, los yacimientos tienen sus propios procesos de crecimiento imprevisibles, a los que hay que adaptarse para llegar a conocer.

Algunas particularidades de la organización del trabajo arqueológico, por ejemplo la creación de expectativas que condicionan la aproximación al yacimiento (cosas preconcebidas tales como su cronología, el tipo de hallazgos que pueden aparecer, etc.) y sobre todo, la guía constante por parte de directores y supervisores, sugiere que durante el trabajo de campo los arqueólogos improvisan, claro está, pero lo hacen bajo una tradición, acercándose y separándose de ella repetitivamente mientras trabajan y se ajustan corporalmente al medio en el que se encuentran.

Esto, que plantea una creatividad improvisada, aunque también tradicional y repetitiva, desafía el concepto hegemónico de la creatividad basado en los valores de la novedad, la unicidad y la originalidad que se le presuponen a productos resultantes de procesos finalizados. El conocimiento arqueológico, que no tiene unos límites tan claros, no puede adoptar así la forma de un edificio acabado. Más bien tiene la de un árbol con enmarañamientos y ramificaciones que conectan todas sus partes y otros dominios, con una circulación que va fluyendo por todas ellas.

Esta relación de la arqueología con el cultivo nos lleva también a considerar un elemento cultural japonés que aún no se ha señalado: el jardín japonés. Curiosamente éste nos servirá de ejemplo para entender una creatividad en consonancia con el cultivo del yacimiento y con la organización del trabajo arqueológico que se ha observado en nuestros yacimientos. Es una noción de creatividad alternativa a la hegemónica. Con ello, intentaremos identificar completamente un modelo creativo y una creatividad propia e inherente al contexto de la práctica arqueológica común, que se puede aplicar a otros contextos de la vida humana en general, y que explica directamente cómo se trabaja y se conoce en arqueología.

7.-Un modelo creativo para la práctica arqueológica.

En el capítulo 2 vimos que la arqueología tiene una conexión con el arte ya incluso desde sus inicios históricos. Si se ha llegado a considerar que ambas disciplinas tienen formas de pensar diferentes que las hacen distintas - por ejemplo, una objetiva y otra subjetiva -, ha sido porque se piensa que los convencionalismos abstractos que usan sus disciplinados para generar sus “resultados”, explican las diferencias en esos resultados vistos como proyectos mentales materializados. Estos productos se comparan y se consideran como diferentes porque se cree, en retrospectiva, que las convenciones que se han seguido para producirlos son distintas. Sin embargo, cuando colaboran en proyectos comunes, los arqueólogos y los artistas entretienen recursos de una y otra indistintamente, al punto de generar una nueva disciplina en la que no es posible distinguir donde comienza una y acaba la otra. Si esto es posible de entrada, es por la existencia de un modo de pensar común a ambas disciplinas, que hace combinables sus aparentemente diferentes productos, así como sus técnicas y modos de expresión. Este es un modo de pensar moderno cargado de sesgos mentalistas, representacionistas (el mundo como exterioridad objetiva medible con la vista) e hilemórficos (la mente proyecta formas que la materia pasiva adopta).

Sin embargo, la similitud de la práctica en la que se involucran artistas y arqueólogos con los materiales no proviene de un modo de pensar abstracto en común, sino del hecho de que la creatividad es un fenómeno humano que se da en el proceso de hacer cosas. Por esta razón decidimos separarnos de los convencionalismos abstractos de arte y arqueología, pues no podrían explicar nada nuevo más que insistir en los mismos elementos impregnados de sesgos y limitados a comparaciones superficiales y estéticas. Por ello, nos centramos por tanto en el fenómeno creativo que sucede en la práctica arqueológica, que explica cómo surge el conocimiento en el campo en primer lugar. Por supuesto, la creatividad aparece aquí como un fenómeno humano para nada circunscrito sólo a los artistas y a la producción de bienes.

A lo largo de los anteriores capítulos hemos recorrido la excavación arqueológica siguiendo algunos eventos importantes. El primero que vimos fue la generación de superficies horizontales y verticales, un proceso por el cual los arqueólogos generan una superficie limpia que se registra “objetivamente”. La superficie horizontal se considera como representativa de la totalidad de un estrato que estaba enterrado, incorruptible y estable, y su registro se toma como la representación de ese estrato “real” paralizado en el tiempo. Pero la generación de la superficie y su registro dependían de diversas acciones que hacen los arqueólogos en lo que denominamos “andamio” de acciones improvisadas, que sirven para mantener las superficies “quietas” unos instantes, como se intenta mantener con palos

un muro a punto de caer. Por ejemplo, una de ellas era poner una lona para tapar la luz del sol, y que así en la foto la tierra aparezca toda ella con un mismo tono de color. Así, vimos que la idea de reconstruir el yacimiento en base a superficies representativas, paralizadas y estables, entraba en contradicción con el carácter cambiante - “creciente” - de las propiedades de la tierra. Precisamente la presencia de estas acciones improvisadas mostraba que los arqueólogos saben esto instintivamente.

Si la tierra de la superficie cambia es debido a diversos factores ambientales, y señalábamos uno de ellos: la circulación de sólidos y fluidos en el yacimiento, especialmente la tierra y el agua. Vimos que tierra y agua transitan diversos estados, haciendo complicado clasificarlos como sólidos y fluidos de forma absoluta. Esta circulación ocurre en el yacimiento y los arqueólogos y sus actividades forman parte de ella. Esta idea sugería la imagen del yacimiento como “sistema circulatorio”, con espacios que funcionaban a la manera de un cuerpo con arterias, pulmones y corazón. El transitar por esta circulación articulaba el ritmo de excavación y en cierta medida la salud de los arqueólogos, con caminos y espacios como aquellos donde se bebe agua o se descansa. En este sistema, lo que los arqueólogos sentían en sus cuerpos era fundamental y era condicionado por, y condicionaba a, el discurrir de la circulación. Y con ello, el desarrollo de la excavación.

Concluíamos que conocimiento y percepción no están separados, sino que se retroalimentan en tanto que los arqueólogos desarrollan habilidades y adecúan sus espacios ecológicamente a través de la práctica, en movimiento. Como señala Simonetti (2018), cuando excavamos incorporamos el recuerdo a lo que percibimos, haciendo que excavación y registro sucedan de forma simultánea y no en dos fases separadas. En la excavación se aprende mediante gestos que son tanto mentales como físicos: el lenguaje es expresado corporalmente, no algo abstracto flotando por encima. Con todo esto criticamos el estilo de pensar tradicional en occidente, especialmente el sesgo mentalista del hilemorfismo por el cual se considera que los procesos de creación consisten en la proyección de ideas mentales sobre la materia inerte, que adopta la forma de las primeras con independencia de las propiedades de la segunda.

La idea del sistema circulatorio nos llevó a sugerir la metáfora de la excavación como “cultivo”. Esto se veía reforzado por la particular relación de las herramientas de los arqueólogos con la agricultura, así como por el paso de la tierra del pasado al presente al ser excavada y expuesta a la atmósfera, y la creación de eventos modernos en los estratos enterrados del pasado, cuando se abren zanjas en la tierra. Tanto subsuelo como atmósfera además se relacionaban entre sí con fenómenos circulatorios tales como la infiltración del agua en la tierra, y la invasión de la atmósfera por parte de plantas, los cuales implicaban la inexistencia de un suelo como algo estable que divide subsuelo y atmósfera. Los

arqueólogos no *construyen* bloques de conocimiento, haciendo edificios conceptuales, ni *descubren* una realidad congelada bajo el suelo, sino que hacen emerger, *crecer*, el conocimiento a través de acciones dentro de un contexto ambiental cambiante. El conocimiento adquiere la forma de un árbol que hunde sus raíces en el pasado pero que invade la atmósfera del presente, articulando además el movimiento por el yacimiento con sus ramificaciones y enmarañamientos.

En este capítulo vamos a seguir explorando esa idea, hasta llegar a un modelo creativo presente en un elemento de la cultura japonesa traído hasta nosotros a partir de las herramientas que usan los arqueólogos japoneses, y que no hemos visto aún: el jardín japonés. Este ejemplo nos sugerirá una imagen del proceso creativo congruente con todo lo anterior, un concepto alternativo de creatividad basado en la improvisación en correspondencia con la tradición, y homologable a otras actividades humanas así como a la organización del trabajo de campo arqueológico que se ha observado en los tres casos de estudio etnográficos.

7.1.-La creatividad hegemónica.

No es casualidad que sea ahora, al final de esta tesis, cuando se introduzca la creatividad como tal. Claro que se podría haberlo hecho antes, pero entonces no se habrían tenido suficientes elementos de juicio para identificar las contradicciones de su interpretación tradicional. Precisamente criticando los fundamentos de la creatividad hegemónica ahora se cierra un círculo que abrimos mostrando que la creatividad en arqueología no se circunscribe al arte, sino que es un elemento fundamental de la práctica en la que surge el conocimiento en primer lugar. Gracias a la observación etnográfica que se ha hecho aquí, ha sido posible comprender otra noción de creatividad, como un modo de *habitar* el mundo, por supuesto no exclusiva de la arqueología, pero que nada tiene que ver con la creatividad hegemónica, la cual no encaja con la naturaleza creativa del mundo que hemos estado exponiendo en los capítulos anteriores.

Como señala Tatarkiewicz en *Historia de Seis Ideas*, la diferencia entre arte y creatividad descansa incluso hasta tiempos modernos en una dicotomía entre exterioridades e interioridades¹⁰¹. El arte era visto como la aplicación de técnicas y reglas para producir algo impactante a la vista, mientras que la creatividad tenía un componente espiritual no visible en el objeto sino únicamente en el interior del

¹⁰¹ Si tradicionalmente no se ha explorado la creatividad (al menos no tanto como el propio arte), ha sido por tres motivos: lingüístico (la palabra “crear” designa una capacidad divina que en algunos momentos históricos no se podía debatir), filosófico (la creación es un acto misterioso), y artístico (los artistas están sujetos a reglas, y la creatividad no) (Tatarkiewicz 1988: 284).

artista (Tatarkiewicz 1988: 62, 279). Por ejemplo, un paradigma de aquel creador era el arquitecto que ideaba el edificio (caso del Demiurgo de Platón que era arquitecto del mundo, pero no su creador). En la Edad Media la creatividad adquirió un matiz teológico por el cual el único creador era Dios: al ser una característica divina, el ser humano no podía acceder a ella.

En el Renacimiento se volvió a la idea antigua del arte como algo material y la creatividad como algo inmaterial, en este caso mental. Como cada humano tenía su propia mente, cada uno tenía su propia creatividad. En los siglos XVIII y XIX esta noción se traspasó a las artes (Hirsch y Macdonald 2007: 185) que servían para producir cosas “nuevas” en lugar de fabricar desde la nada. Con ello creador y artista se convirtieron en homónimos y la creatividad ya sólo podía manifestarse a través de los resultados artísticos (Tatarkiewicz 1988: 297). Al mismo tiempo que quedó como algo esencial al arte, abandonó a la artesanía, vista ya como pura decoración y aplicación repetitiva de técnicas y patrones, incapaz de crear cosas “nuevas”. La artesanía quedó como un arte sin creatividad en comparación con las bellas artes. Con ello, el arte pasó a ser confundido con la creatividad, y el artista se consideró al mismo tiempo creador, imitador y descubridor de la belleza (Tatarkiewicz 1988: 299). La creatividad pasó a estar dentro de los objetos en sí, y por tanto sólo era posible estudiarla desde éstos.

Ya en los siglos XX y XXI, esta situación se ha ampliado: toda persona es creativa. Esta creatividad individualista es un *valor añadido* de las personas, en tanto pueden realizar el acto de creación de algo nuevo sacando afuera *lo que llevan dentro*. Así, la creatividad ha excedido los límites del arte, y se encuentra en la ciencia, la tecnología o cualquier aspecto de la vida cotidiana.

Si toda persona y toda disciplina es creativa, ¿qué separa la creatividad de otros fenómenos humanos? Pues bien, no otra cosa que el concepto de la *novedad*. La creatividad es el único fenómeno humano con el que podemos producir ideas y objetos nuevos. Esta novedad implica otros rasgos tales como originalidad, utilidad e intención (Hirsch y Macdonald 2007: 190). La creatividad contemporánea se ha definido en base estas características exclusivamente mentalistas. Al ser la creatividad un fenómeno mental, se han generado numerosas categorías de análisis y clasificación (por grados, tipos, ámbitos...) que la han localizado principalmente en el cerebro, como fenómeno psicológico (Hirsch y Macdonald 2007: 187). Es a partir de esta consideración como se ha venido estudiando en los últimos años.

Se puede apreciar que esta noción de creatividad contiene los sesgos mentalistas del pensamiento moderno occidental que hemos criticado en capítulos anteriores. Se considera que los objetos

creativos son solidificaciones de las ideas creativas que diseñó un individuo, que han salido de su mente y se han proyectado en lo material. Lo material, visto como una entidad inmutable, adopta el diseño con independencia de sus propiedades, y se mantiene ahí inmutable a su vez. Este objeto resultante se considera creativo porque en él podemos localizar atributos mentalistas como los de novedad, originalidad, valor, utilidad, etc. Sólo partir de mirar la apariencia de estos objetos, es como se considera que podemos acceder al fenómeno contenido en su interior, y estudiar el proceso creativo que lo dio lugar, de forma retrospectiva.

7.1.1.-La localización del origen de la creatividad.

Como se muestra en muchos de los trabajos en revistas especializadas tales como la *Creativity Research Journal*, en los últimos años se ha intentado estudiar la creatividad definiendo sus características, localización y origen, y desarrollando métodos y modelos para medirla y clasificarla. Generalmente, estos estudios académicos han orientado la creatividad como un fenómeno de mentes geniales, como un rasgo psicológico de la personalidad condicionado por el carácter y el entorno sociocultural, parte de un innato de todo ser viviente cuyo uso es solventar problemas (Corazza 2016: 258). Su importancia ha radicado en que no es algo sustituible por las máquinas o la inteligencia artificial, además de servir para generar innovaciones, desarrollar la inteligencia, y permitir adaptarse al entorno sociocultural limitador (Williams, Runco y Berlow 2016: 388).

A partir de un enfoque empírico y cuantitativo, se han desarrollado dos tendencias para localizar el origen de la creatividad: la psicológica y la sociocultural (Villalba 2012, McKerracher 2016: 417-418). Parte de la primera tendencia son los trabajos que han conceptualizado el fenómeno a partir de metáforas psicológicas, históricas e incluso mitológicas.

Entre estas metáforas se encuentran las de la creatividad como inspiración divina (enviada a la mente de individuos geniales, inescrutable e inefable), muy similar a la creatividad como locura¹⁰² (Cropley 2016: 238), y a la creatividad como posesión, por la cual ésta es enviada por un mensajero divino (musas, ángeles) en una lucha contra el mal. Un ejemplo es la idea del *duende* de la música flamenca, que es una fuerza que anima el proceso creativo desde la nada. En este sentido, ser creativo tiene que ver con luchar, con la violencia o la destrucción, y los genios creativos siempre han de enfrentarse a algo, especialmente al fracaso. Esto además tiene que ver también con la creatividad como algo que debe “romper” con la tradición, algo en relación con otras metáforas como la de creatividad como

¹⁰² Ésta aparece como impulsada por las musas. Platón se enfrentó a esta noción puesto que aceptarla sería lo mismo que aceptar el caos y la irracionalidad, porque la inspiración para él era un tipo de locura. Contrariamente, Aristóteles creía que la creatividad era una virtud, algo interior que se exterioriza con el comportamiento virtuoso (McKerracher 2016: 418).

evolución, consistente en la selección gradual de las mejores ideas (a más ideas, más creatividad y éxito) (Rocavert 2016: 233).

En general, cuando se ha tratado de identificar qué es lo que produce la creatividad en los individuos, se ha hecho a través de factores como la personalidad o la inteligencia cultural (Yunlu, Clapp-Smith y Shaffer 2017: 237), cuando no se ha considerado directamente que ésta se desarrolla en función de problemas psicológicos (las personas creativas tendrían rasgos bipolares, etc.) (Necka y Hlawacz 2013: 182, 187).

También en este sentido hay una creatividad en relación a lo científico, por la cual la combinación de datos y teorías es también fuente de inspiración creativa (Sánchez-Ruiz *et al.* 2013: 364-365), parecido a cómo se considera que la creatividad funciona como una incubación que permite a las ideas surgir después de un proceso de reposo, desde el inconsciente (McKerracher 2016: 419). Con ella que producen resultados que sobrepasan al creador como individuo, al contrario que el artista, cuya creatividad es sólo expresión de sus estados interiores personales¹⁰³ (Mackinnon 1962: 485, cit. en Julmi y Scherm 2015: 151). Con esta idea se ha podido considerar que las ciencias también son creativas a su manera, en tanto que producen informes y resultados novedosos con sus actividades. De hecho, modos de pensamiento complejos como el divergente suelen ser bien valorados para obtener nuevas ideas con las que desarrollar investigaciones, pues sirven para ofrecer múltiples soluciones a un problema dado (Verhaeghen, Trani y Aikman 2017: 7, Runco y Chand 1995, cit. en Fernández-Abascal y Díaz 2013: 15).

De la segunda tendencia, la sociocultural, ésta ha tratado de devolver la creatividad a lo cotidiano y entenderla de forma hermenéutica (Rocavert 2016: 229-231, 235). Para enfrentarse a la predominancia excesiva de la mente, algunos estudios han dicho que la creatividad no sólo depende de la “locura” de un individuo sino también de su contexto social. La necesidad de adaptarse a éste conllevaría el surgimiento de una serie de improvisaciones creativas (Sawyer 1998: 12). Esto también ocurriría en las ciencias, donde las soluciones heterogéneas se suelen producir en un contexto social más que en la mente individual, caso de eventos adversos o contrarios a las expectativas que son fundamentales para actuar. La búsqueda activa de soluciones ante ellos es lo que explicaría la creatividad en las ciencias (Barrett *et al.* 2014: 41). En la práctica, los individuos no plantean sus actividades de acuerdo a las teorías de la creatividad, sino que lo hacen en el contexto de necesidades en el que se encuentran (Glăveanu 2014: 12, Furnham 1988).

¹⁰³ Aunque también se ha señalado que el desarrollo de las ideas no deja de ser siempre individual, pues lo creativo se genera en función de unas necesidades y utilidades personales (McMahon *et al.* 2016: 248, 254).

Según este enfoque, la creatividad ocurre en un contexto donde se unen la actitud individual, la acción y las necesidades, en el cual un individuo o grupo de individuos “producen un producto perceptible que es al mismo tiempo nuevo y usable en un contexto social” (Plucker, Beghetto y Dow 2004: 90, cit. en Cropley 2016: 239). La consideración de los productos creativos como novedosos y útiles dependería así en cierta medida de la evaluación social (Csikszentmihalyi 1996, cit. en Sánchez-Ruiz *et al.* 2013: 361). Desde este punto de vista, las características de la creatividad serían inestables al depender de cómo los valora la sociedad de cada época (Weisberg 2015: 119).

Independientemente de su origen psicológico o sociocultural, la creatividad también se ha intentado localizar en torno a los productos que las personas creativas generan, caracterizados por poseer los rasgos de “novedad”, “originalidad”, “utilidad” y “valor” (Glăveanu 2014: 12). Por ejemplo, es lo que ocurre con la idea de la *innovación*, que sirve tanto para producir bienes de consumo, como para tener éxito al dar soluciones novedosas y útiles a problemas sociales (Bulut, Eren y Halac 2013: 438, Barrett *et al.* 2014: 39, Corazza 2016: 263).

Sin embargo, la creatividad entendida en torno a la creación de objetos “nuevos” esconde el proceso creativo en sí al no prestarle atención (Martin y Wilson 2017: 417). Parecería que toda creatividad surge de repente en la mente, y la labor del creativo es la de únicamente tener la mente preparada para ello (Cropley 2016: 240-241, Barrett *et al.* 2013: 199). Como ya hemos dicho, esta creatividad mental viaja de la mente a los objetos, y se analiza intentando descifrarla en ellos de forma retrospectiva (Gell 1998).

Es por ello que también se ha tratado de localizar a la creatividad en el cuerpo. Por ejemplo, cuando se ha considerado que la creatividad depende de altos niveles de acción y esfuerzo (Tatarkiewicz 1988: 293), o cuando se reconoce que el fenómeno es un proceso que nace en primer lugar de la sensibilidad que tienen las personas (Torrance 1974, cit. en Fernández-Abascal y Díaz 2013: 15). Esto ha conducido a ciertos enfoques fenomenológicos de la creatividad, que entienden el mundo como la unión de un cuerpo sensible y los fenómenos atmosféricos¹⁰⁴ (Julmi y Scherm 2015: 153).

Un interesante caso de estudio del origen de la creatividad desde la práctica es el desarrollado por Yokochi y Okada (2005) entre calígrafos chinos. Descubrieron que éstos crean la imagen global de

¹⁰⁴ Por ejemplo, hay una creatividad corporal asociada a las atmósferas, que es una creatividad integral al arte (es todo aquello que el cuerpo siente) cuyo resultado es un encuentro entre el sentimiento corporal con la atmósfera. El producto creativo no adquiere su carácter de un acto mental, de una idea, sino de lo que siente el cuerpo del creador (Julmi y Scherm 2015: 154).

su trabajo en tanto van dibujando cada trazo uno a uno. Antes de usar el pincel, el pintor ensaya su movimiento con la mano para “recordar” cómo dibujar, y así generar una imagen mental de lo que va a hacer después (Glăveanu y Lahlou 2012: 153). Otro caso que muestra cómo la tradición, y no la novedad, es la base de la creatividad corporal es el de los bailarines indonesios estudiados por Hughes-Freehand (2007), para quienes la forma creativa de subvertir la tradición ya formaba parte de esa misma tradición, cosa que hacían con distintos bailes.

Así, la creatividad no aparece sólo como un fenómeno mental dependiente del cerebro o de las estructuras sociales, ni tampoco como algo circunscrito a los objetos, sino como un proceso corporal dinámico que surge en la acción. Lo novedoso no emerge “a través de cambios revolucionarios sino a través de pequeñas mutaciones que se acumulan sobre el conocimiento” (Glăveanu y Lahlou 2012: 160). Más tarde volveremos a esta creatividad en la práctica.

Por el momento, tenemos que académicamente la creatividad se ha estudiado principalmente en tres lugares: la mente, lo sociocultural, y en sus productos (tangibles o intangibles). Para ser creativos, el fenómeno y sus productos deben ser intencionales, novedosos, originales, valorados y útiles. Veamos diferentes clases de este tipo de creatividad hegemónica.

7.1.2.-La creatividad como novedad.

Teniendo en cuenta su localización en lo psicológico, lo sociocultural, y en sus productos, se han sugerido diversos modelos para organizar las tipologías de la creatividad.

De ellas, la más popular es la creatividad como novedad, por la cual se ve como una forma de expresión espontánea o de aplicación de nuevas técnicas (Cropley 2016: 243), o producción de objetos novedosos, a través de varias fases donde lo ya conocido es transferido a nuevos campos y teorías que sirven para producir ideas nuevas (Sternberg, Kayfman y Pretz 2002, cit. en Cropley 2016: 243). Bajo este punto de vista, se han venido definiendo varios modelos para explicar cómo se producen tales resultados, basados en su mayoría en varias fases ordenadas por las cuales la mente se prepara para crear, desarrollar y transformar ideas, o bien evaluarlas respecto a las ya existentes (Verhaeghen, Trani y Aikman 2017, ver también St-Louis y Vallerand 2015: 177).

Uno de los modelos creativos más importantes es el de las “Cuatro C”. Las “C” a las que se refiere son la *Big-Creativity*, basada crear cosas nunca antes vistas, la *Little-C*, que trata sobre procesos de llevar lo conocido a un nuevo lugar, la *Mini-C*, sobre ideas nuevas integradas allí donde parecía impensable, y por último la *Pro-C*, en torno a innovación técnica. Este modelo focaliza en el rasgo

de “utilidad”, situando además de forma gradual la *Big-C* como una creatividad de dimensión histórica, y la *Little-C* como algo menos importante y cotidiano (Rocavert 2016: 231, Cropley 2016: 244-245). De manera similar a esta jerarquización, otros estudios han señalado que la creatividad puede dividirse entre gradaciones tales como lo “incremental” (pequeños cambios a cosas existentes para producir algo nuevo y útil) y lo “radical” (desarrollar ideas que permitan una transformación completa dejando lo viejo como obsoleto) (Jaussi, Knights y Gupta 2017: 377).

Gradaciones de este tipo se asemejan al importante modelo de la creatividad de Margaret Boden (2004), quién señalaba que hay una creatividad histórica, la *H-Creativity*, y otra de carácter personal, la *P-Creativity*. Es decir, si lo creado es nuevo respecto a la Historia - si nadie lo ha creado antes -, o bien respecto al individuo - si ese individuo no lo ha creado antes, pero ya existe en otro lugar -, respectivamente. El modelo de Boden es el ejemplo perfecto de la definición de la creatividad en función de los conceptos de utilidad, valor y novedad hegemónica hoy en día. Ocurre que Boden, curiosamente, se basó en los criterios de la oficina de patentes de los Estados Unidos para definir su modelo. Así, el “valor” viene de la “utilidad” de lo creado, y es esta utilidad la que define si se trata de creatividad histórica o personal (Weisberg 2015: 112).

En estos modelos de clasificación de la creatividad se privilegia la asociación de la creatividad con los estados mentales, considerando que “ser proclive a recibir nuevas ideas” es condición sine qua non para comenzar la secuencia creativa en primer lugar. Al final el trabajo creativo se contempla como combinación de ideas abstractas, que son vistas como útiles para interrumpir o modificar el pensamiento “normal” (Verhaeghen, Trani y Aikman 2017: 6).

No obstante, la definición de la creatividad que sugieren todos estos estudios, principalmente en base a los valores de tipo mentalista y abstracto que sirven dividir jerárquicamente distintas tipologías y ámbitos de actuación, ha sido también contestada por su excesivo foco en los productos y por olvidar el proceso creativo en sí (Corazza 2016: 259). Al olvidar el proceso práctico, se sigue manteniendo la idea hilemórfica de que las ideas son lo auténticamente creativo cuando se proyectan desde la mente. Sin embargo, ¿qué ocurre si no hay un “resultado final” novedoso con el que se pueda evaluar tanto la creatividad como su proceso? Esto no significa que no haya creatividad, como veremos a continuación.

7.2.-La creatividad del hacer.

Lo que se pierde con el tropo de la creatividad como novedad es precisamente el flujo cambiante de las cosas, pues se las entiende como un conjunto ordenado de ideas paralizadas, en forma de objetos, que se miran retrospectivamente para reconstruir su evolución y así poder distinguir las nuevas de las viejas. Esta forma de entender la creatividad reduce la ecología del espacio creativo a un simple problema interno, que es mentalmente manipulable y transformable en un resultado. Y asume, caso de la creatividad personal e histórica de Boden, que los estados internos del pensamiento son representaciones mentales pre-existentes independientes de los estados de la materia (Malafouris 2014: 144).

Ya hemos visto que esto ocurre en arqueología en diferentes casos tales como en la noción de los artefactos como paralizados en el tiempo, o como resultado de proyectos mentales ya finalizados. O incluso en la idea del trabajo de campo como reconstrucción de fragmentos que finaliza con el informe novedoso. También está presente en autores como el clásico británico Augustus Pitt Rivers, para quién la cultura era una “emanación de la mente” y por tanto al estudiar los símbolos presentes “dentro” de la cultura material, estudiaríamos también la mente (Lucas 2012: 130). En la misma línea se encuentra la noción posprocesual de los objetos como vehículos de símbolos. Incluso podemos encontrarla en los enfoques simétricos, cuando el concepto de agencia humana se aplica directamente a las cosas.

Por otra parte, trabajos clásicos de antropología de las artes, como puede ser el de Alfred Gell, han caído también bajo esta lógica. Para Gell se puede conocer la idea originaria detrás de la realización de un objeto de arte mediante un mecanismo de abducción por el cual se conoce la agencia y las circunstancias que dieron lugar a un objeto, pues los objetos la contienen¹⁰⁵ (Gell 1998). Como un detective leyendo los trazos materiales de un evento extraordinario, se trata de volver a la circunstancia inicial de su creación. Esta lectura retrospectiva no contempla las propiedades cambiantes de la materia, sino que, de hecho, considera que la obra es una idea congelada en la materia. Para poder leer la creatividad *hacia adelante*, y no siempre mirando hacia atrás, necesitaríamos focalizar en la improvisación en lugar de en la innovación (Ingold 2014: 129).

Como hemos visto, la creatividad se ha venido estudiando gracias a los resultados de un proceso creativo que, a todas luces, se toma como invisible. Éste sólo puede estudiarse retrospectivamente, desde sus resultados – similarmente a como se ven eventos pasados en superficies inmutables

¹⁰⁵ Para Gell los objetos son vehículos de intenciones, ideas y significados (Gell 1996: 29, cit. en Bateman 2006).

enterradas. Esto es común a los hallazgos. Por ejemplo, es lo que asumen los arqueólogos cuando consideran que los artefactos hallados han sido construidos con un fin preestablecido y siempre intencional, por medio de habilidades motoras y plantillas mentales (Ingold 2013: 37). En otras palabras: al igual que los resultados de la creatividad como novedad, las cosas encontradas en el yacimiento se toman como las formas “finales” y “quietas” de esas mismas cosas.

Pero esto es una falacia. Pensemos en cuando utilizamos un lápiz hasta que se consume casi totalmente. Éste se va desgastando hasta que su tamaño es tan pequeño que lo tiramos a la basura. Un arqueólogo podría encontrar ese lápiz y llegaría a la conclusión de que los lápices jamás habrían podido ser usados para escribir porque son muy pequeños - ya que asumiría que la forma que ve es la forma intencional y definitiva del lápiz, producto de un proceso acabado. Así, les asignarían otros usos, como el ritual. Esta premisa es la que Davidson y Noble llaman la “falacia del artefacto finalizado” (Davidson y Noble 1993: 365, Ingold 2013: 39), por la cual entre otras cosas se cuestiona que se pueda asumir que la forma de las cosas que vemos, sea la que tienen sus creadores en la mente.

Un artefacto como un hacha de mano – un bifaz - podría ser explicable atendiendo a la morfología de las manos que la crearon, algo que se observa a simple vista viendo la forma que se genera con el gesto de colocar nuestras propias manos juntas. Esto explica su forma sin recurrir a plantillas mentales preexistentes proyectadas sobre la piedra (Ingold 2013: 43) (figura 79). No hay razón a priori para pensar que su creador debió haber empezado con una representación mental del tipo.

Dada la musculatura y morfología de la mano, la dinámica gestual del proceso de tallado y la fractura que se produce determinada por las propiedades del material, es natural que un núcleo, que se coge con las manos de una determinada manera, tienda a la forma bifacial (Davidson y Noble 1993: 372, Ingold 2013: 43). Así, la forma no es impuesta desde fuera sobre el material, sino que más bien emerge del proceso de tallado, en la contraposición de fuerzas entre el tallador y las propiedades de la piedra. Consecuentemente el bifaz nunca podrá ser “finalizado” salvo en el momento de su descarte.

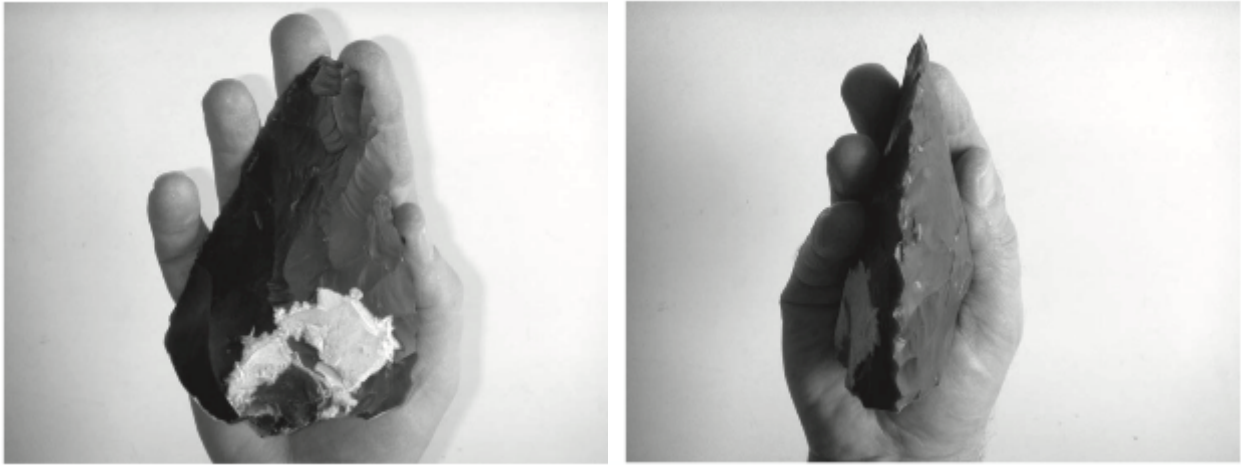


Figura 79. *La mano y la forma del bifaz* (Ingold 2013: 34).

Por ello mismo, el bifaz no es un artefacto terminado, sino la cristalización momentánea de un flujo de *actividad habilidosa*. De esta manera podemos explicar la estabilidad temporal del bifaz, que duró más de un millón de años en un ámbito geográfico muy extenso (la mitad occidental del Viejo Mundo), si reconocemos la forma como *emergente* del proceso de tallado, en vez de *impuesta* desde la mente (Ingold 2013: 44). La forma del bifaz no está constreñida ni por cognición ni por biomecánica en términos absolutos, sino por el desarrollo potencial de todas estas fuerzas sucediendo en conjunto. Como cada humano tiene las mismas manos, y el tallar consiste en la misma contraposición de fuerzas, es natural pensar que se tienda a ciertas formas sobre otras, que nada tiene que ver con diseños mentales aislados impuestos tal cual sobre la piedra en bruto.

El caso del bifaz nos muestra que la relación entre *forma* y *materia* del hilemorfismo no es tal, pues la relación que se da en los procesos creativos con materiales es entre *fuerzas* y *materiales*. Es lo que ocurre con el artesano, que encuentra su camino para hacer las cosas a través de los materiales, y lo que se crea es “guiado por la variable ondulación y torsión de las fibras” (Deleuze y Guattari 2004: 450-451, cit. en Ingold 2013: 45).

Los restos arqueológicos enterrados también siguen esta lógica, tal como vimos en relación con las superficies generadas en el yacimiento. Con el paso del tiempo continúan creándose – cambiando – mientras perduran (Ingold 2013: 80). En lugar de tratar de determinar las fechas fijas de las cosas, como si hubiese momentos separables dentro de sus historias de vida, la arqueología tendría que seguir las trayectorias temporales del pasado al presente (Holtorf 2009: 37). El problema es que tratar de determinar su antigüedad, de entrada pasa por datar el momento cuando – se supone – la forma, como idea, fue impuesta sobre los materiales brutos creando la forma “final”. La paradoja es

que datar este supuesto momento inicial de construcción es datar solo un punto arbitrario en la larga vida de los materiales.

Por ejemplo, en el caso de un túmulo como el excavado en el yacimiento europeo-japonés, primeramente el dolmen se construye con grandes piedras que han de ser extraídas de una montaña y posteriormente cortadas antes de ser colocadas. Luego, estas piedras, ya enterradas, están sujetas a fenómenos ambientales, infiltración del agua, erosión, etc., que las cambian casi por completo cuando ya se encuentran bajo tierra, lejos de la idea de inmovilismo e inmutabilidad que se suelen achacar a este tipo de tumbas – la piedra tiene muchas más propiedades aparte de la dureza, como por ejemplo su capacidad de filtrar agua al interior, o soportar el musgo que crece en los muros del corredor. Es imposible discernir un punto “final” donde la construcción pueda ser considerada como “finalizada”, así como tampoco cuando es “creada”, pues su creación podría retrotraerse a millones de años cuando se formaron las piedras, o incluso al presente cuando se exponen de nuevo al aire. De hecho, ¿y si precisamente la construcción y elección de sus materiales responden a este tipo de propiedades cambiantes, y no a construir algo inmutable en el tiempo?

También la creatividad basada en la producción de la novedad subyace a las metáforas de “construcción” y “descubrimiento” del conocimiento arqueológico. Posiblemente se introdujo en la arqueología de diversas formas, siendo una de ellas la idea de “fragmento”. Así se explica el hecho de que lo que suelen hacer los arqueólogos es crear, a partir de fragmentos, imágenes, edificios, de un todo. Lo que surge al final es algo nunca antes visto, original, y además valorable, reconocible y útil. Precisamente esto está presente en cómo se divulgan los hallazgos y yacimientos como el “primero” de su tipo, o el “más antiguo”, o el más “único” o “increíble”, con los restos “mejor conservados”, etc.

Como señala Gavin Lucas, la intervención arqueológica está basada en procesos de agregación y ensamblaje de fragmentos (Lucas 2012: 233). Lo que hacen los arqueólogos en el trabajo de campo es desagregar lo material que está unido, para luego volver a combinarlo en el registro. No obstante esta combinación se considera que es una representación de lo observado en el campo que ha sido copiado con métodos precisos y objetivos, siendo el resultado finalizado de la intervención, cristalizado en el informe.

Sin embargo, la noción de la creatividad en arqueología alrededor de conceptos como copia y re-combinación de fragmentos está relacionada, según Ingold, con el concepto medieval de “maravilla”. Las maravillas, como los hombres de una sola pierna del *Libro de las Maravillas* de Marco Polo, eran

re-combinaciones fragmentarias que representaban una novedad. El artista medieval era valorado no por inventar algo nuevo (de hecho no podría hacerlo puesto que la potestad de crear era una capacidad reservada a Dios), sino por su capacidad de mezclar motivos tradicionales de formas originales mediante la yuxtaposición de distintos elementos¹⁰⁶. Esta idea de la novedad se desarrolló de forma paralela a la idea de la copia, de la reproducción lo más exacta posible (Ingold y Hallam 2007: 14).

Pero la idea de copiar dentro de las actividades creativas dejó de estar bien vista, especialmente desde el Renacimiento. Esto ha hecho que se considere que “todo lo verdaderamente creativo debe ser original y no derivativo o copia” (Ingold y Hallam 2007: 18). Ello plantea un falso dualismo, una oposición entre la tradición y la novedad, como si la tradición, en tanto que reproducción, no pudiese ser creativa ni novedosa. En *Creativity and Cultural Improvisation*, Tim Ingold y Helen Hallam señalan que un ser creativo no tiene por qué intentar superar o separarse de las convenciones culturales para hacer cosas novedosas, porque, de hecho, la creatividad es algo intrínseco a la vida cultural y social, y no se pueden separar de ellas (2007: 19, Glăveanu 2014: 12). Las formas de la cultura se producen y re-producen constantemente con pequeñas variaciones que las hacen originales y novedosas todo el tiempo - caso del ejemplo de los calígrafos, bailarines y alfareros que hemos visto - lo que sugiere que la creatividad es culturalmente difusa y no tiene que ver con producir cosas nuevas, ya que todo lo que se hace es ya nuevo de por sí.

Esto contrasta con la definición de la creatividad de autores como Boden (2004), para la cual las ideas sólo entran en la Historia una vez que ya han sido creadas (Ingold 2014: 126). De esta forma la Historia queda como un simple registro de innovaciones, y lo innovador sólo se puede reconocer respecto a las versiones anteriores que ahora quedan obsoletas, retrospectivamente. Esta es la razón por la que los historiadores del arte tratan de conocer cuándo algo es una copia o un original, porque lo “original” en sentido histórico es lo que hace su “primera aparición”. Lo que queda como anticuado pasa a ser algo puramente anecdótico. Así, tiempo y creatividad quedan irremediabilmente unidos en esta conceptualización (Ingold 2014: 127).

Además, esta creatividad es algo que *hace* el ser humano. Un ser humano es creativo cuando crea o construye algo acorde a un nuevo diseño de su imaginación, y que es valioso, útil y original. Estas ideas históricas “congeladas” en el tiempo sólo existen como tal cuando se logran identificar, partiendo por un ejercicio *hacia atrás* en búsqueda de antecedentes para ellas. Esta noción implica

¹⁰⁶ Estas nuevas re-combinaciones también se dieron en los gabinetes de curiosidades, con las “naturalia” y “artificialia”.

también la oposición entre tradición e innovación, tomada la primera como una copia de la tradición, y la segunda una novedad histórica que rompe con lo tradicional del pasado.

Alternativamente, como ya hemos mostrado en capítulos anteriores, también hay una creatividad basada en la “ontogénesis” - el movimiento continuo de la vida y los procesos de devenir, de tomar forma de materiales y organismos situados en una ecología de fuerzas -, que requiere una lectura prospectiva, hacia adelante (Ingold y Hallam 2007: 14). Ésta es algo que una persona *experimenta* uniéndose, en el hacer, a ese movimiento del mundo (Ingold 2014: 127). Ello redefine el papel de la imaginación, tomada a menudo como el origen de las ideas creativas en la mente¹⁰⁷. Al contrario, ésta no trata sobre la composición de diseños antes de su ejecución, como dominio mental abstracto que se exterioriza, sino que es una forma de responder creativamente al mundo.

Ningún diseño mental es creado independientemente de las posibilidades de acción que tenemos, tal como vimos en el caso de percibir, que consistía en conocer las posibilidades de acción del aparato sensorimotor - cuerpo y sentidos en conjunto¹⁰⁸ - (Noë 2004). La imaginación es la capacidad para *ir adelante*. Es como la otra cara de la agencia, que permite presentar lo ausente en el aquí y ahora (Hastrup 2007: 204). Para que esto sea posible es necesario responder a las irregularidades ambientales en las que nos movemos (Ingold 2014: 134), tal como se hace en arqueología proyectándose a las propiedades ausentes de lo que aún está enterrado, aquello entremezclado con una tierra en una superficie con propiedades cambiantes a las que nos adaptamos.

7.2.1.-La materia en el proceso creativo.

Con la reintroducción de lo material y los procesos en los que se involucra el cuerpo, podemos ver que la creatividad en este sentido se encuentra en las cosas materiales – y organismos - que crecen continuamente para sobrepasarse a sí mismas, de forma irreversible pues *duran* - se prolongan del pasado en el presente. Es lo que ocurre con una canción: ésta no se crea, sino que va creciendo y emergiendo cada vez que una nota es tocada. En ningún momento se puede *volver atrás* en el flujo irreversible del sonido (Ingold 2014: 129).

Con esto se relativiza la popular noción de los “resultados finalizados”, que resulta esencial en el concepto hegemónico de la creatividad. Tomar los resultados creativos como productos finalizados

¹⁰⁷ Con el énfasis en el individuo y la valoración del éxito en el siglo XVII, la creatividad se acompañó con la imaginación (la capacidad mental para hacer actos de creación). Los románticos diferenciaron dos imaginaciones, la reproductiva (de lo que ya se ha experimentado), y la creativa (que produce algo nuevo) (Hirsch y Macdonald 2007: 185).

¹⁰⁸ Después de todo, como señalaba Ortega y Gasset, el ser humano es un ser incompleto que debe actuar en previsión de lo que va a ser. En la aspiración, en el *llegar a ser*, es donde tiene lugar la imaginación.

implica en primer lugar separarlos del flujo de su vida, situándolos en un dominio abstracto donde son inmutables, y en segundo lugar considerarlos como proyecciones de ideas surgidas en la mente de antemano e impuestas sobre la materia inerte (tal como sucede en la doctrina del hilemorfismo)¹⁰⁹.

Volvamos al ejemplo de la canción. Cuando un músico está tocando, ¿dónde está la frontera entre creación e imitación? Porque no se puede tocar una misma pieza dos veces de la misma forma, ya que cada reproducción es una copia, pero una copia “original” puesto que emerge de movimientos que nunca son repetidos exactamente. No parece sostenerse una frontera entre lo original y lo copiado, en tanto que la canción es reproducida, pero nunca replicada. La música es siempre “creciente”, nunca “creada”.

En términos prácticos, la partitura es un “paisaje de trabajo” en el que el músico trata de encontrar su camino, improvisando. Su éxito no depende del repertorio de signos y diseños disponibles, sino de la maestría de usar las técnicas y herramientas, y la familiaridad con su uso, a través de movimientos corporales (Ingold 2014: 133). Es el proceso de *hacer improvisando*, y no el diagrama de notas, lo que determina el “producto final”. Esto recuerda a, por ejemplo, los arqueólogos sujetando el paletín, siguiendo el corte improvisando según las propiedades cambiantes de la tierra, sus habilidades y afectos corporales a la hora de adaptarse a la ecología de fuerzas del yacimiento. En su trabajo, aunque repitan acciones y algunas incluso de forma mecánica, tienen tanta confianza en sus habilidades que no hace falta que sepan con certeza qué va a salir de sus acciones, ya que tan sólo manejan hipótesis sobre cómo tiene que ser el resultado final (Malafouris 2014: 151).

De esta forma, para llevar las cosas de “vuelta” a la vida es necesario dejar de entender la creatividad como un “proyecto” que acaba cuando se produce un resultado. Es decir, dejar considerar que hay una transformación directa de un nódulo de piedra a un bifaz, de un montón de arcilla a una vasija, o del metal fundido a una espada, etc. El bifaz, la vasija y la espada son llamados “cultura material”, externalizaciones de una idea inmutable que se “proyecta”, formas finales de un proceso acabado. Lo que está detrás de esta noción es una teoría de la creación que unifica lo natural con las representaciones conceptuales de la tradición cultural.

¹⁰⁹ Esto ha venido muy bien para la creatividad como innovación, propia de la sociedad de consumo, por supuesto, y también está presente desde mucho antes incluso en la obra de Karl Marx, por ejemplo cuando dice que: “el arquitecto construye la habitación en su mente antes de construirla en cera (...) el resultado que emerge es el que había concebido desde el comienzo, ya que ya existía idealmente (...) el hombre no solo cambia la forma en los materiales sino también realiza su propio propósito en esos materiales” (cit. en Lucas 2012: 128).

Al contrario, el creador no impone formas que la naturaleza “espera”, sino que contrapone sus intenciones (lo que quiere hacer) a las propiedades de la materia que guiarán su atención (a lo que puede hacer), en una contraposición de fuerzas en movimiento. Sólo así el metal fundido acaba convertido en una espada, a través del proceso de martilleo y remartilleo en función del comportamiento del material y de las posibilidades de acción del herrero en el uso de las herramientas y tiempos de fundición.

De esta manera, y análogamente a lo que se observa con las superficies del yacimiento arqueológico, organismo y artefacto no son a priori distintos, en tanto que ambos se transforman, “crecen”, y son creados continuamente. Lo que los diferencia es la cantidad de involucramiento humano en la generación de la forma, pero esta distinción es solo un nivel, no una condición. La forma emerge con el movimiento, y lo hace sobre las propiedades cambiantes de los materiales (Ingold 2013: 22-23).

El ejemplo que mejor explica esto es el de la construcción. Imaginemos la creación de los ladrillos. Normalmente se considera que el ladrillo se crea cociéndolo en un horno. No obstante, antes de ser cocido en el horno, la arcilla es presionada en un molde para darle esa forma rectangular. Según la lógica del hilemorfismo, esta forma rectangular sería la nueva forma del material, pues forma y materia quedarían unidas irremediabilmente, independientemente de las propiedades de la arcilla. Gilbert Simondson señala que esto no es así, porque en primer lugar el molde no es una abstracción geométrica sino una construcción sólida que debe ser construida (con madera, metal, etc.). Y en segundo lugar porque la arcilla no es un material en “bruto”, sino que ha tenido que ser excavada, depositada, cribada, y, solo entonces, trabajada antes de estar lista para usarse (Simondson 2005: 41-42, cit. en Ingold 2013: 24).

Consecuentemente el proceso de creación de un ladrillo no se compone de un modelo ordenado arcilla-rectangular-cocida, sino que está basado en la unión de dos “cadenas de transformación” (la del molde y la de la arcilla). El proceso continúa hasta llegar al punto en el cual ambas adoptan cierta compatibilidad: la arcilla puede adoptar la forma del molde y el molde puede “contener” a la arcilla, en una contraposición de fuerzas. La presión que hace el albañil para introducir la arcilla en el molde no es sólo una imposición de su fuerza sobre la arcilla, sino también contra la del molde.

Este modelo creativo prima los procesos de devenir, de cómo las cosas llegan a ser, por encima de los estados fijos transitorios por los que las cosas “pasan”. Con esto se diferencia del hilemorfismo, que toma los artefactos como entidades que son de una manera y se transforman en otra cosa, sin prestar atención realmente a los procesos de tomar-forma que ocurren en medio. En el caso del

ladrillo, el modelo hilemórfico solo vería una simple acción de moldeado, pero no el moldeado continuo que sucede en la contraposición de fuerzas entre albañil, arcilla y molde. Este ejemplo sugiere que no hay una existencia clara de dualismos como natural-material, sino más bien una primacía del proceso en el que mente y materia están involucrados¹¹⁰, que es el que explica cómo surgen las formas (Malafouris 2014: 147).

Por tanto, la materia no puede entenderse como homogénea, con formas fijas - caso de cómo se entienden las superficies del sondeo arqueológico registradas - sino como algo que siempre está en movimiento, en variación. Consecuentemente sólo puede ser *seguida* (Deleuze y Guattari 2004: 450-451, cit. en Ingold 2013: 25). Siguiendo los materiales con los que trabajan, los creadores desarrollan la intuición en acción. Esto implica que no se puede dividir el trabajo en fases cerradas una tras otra, caso del herrero del ejemplo anterior. Éste debe poner el hierro en el fuego una y otra vez para poder seguir martilleándolo. El hierro fluye en tanto que cambian sus propiedades, y el herrero lo sigue. Lo mismo ocurre cuando los arqueólogos están excavando y la tierra va cambiando con su exposición al aire; deben hacer diversas acciones (el “andamio” de acciones improvisadas, donde se incluyen cosas como el barrido o el regado de la tierra) para poder mantener sus elementos en su sitio el tiempo suficiente para que sean registrados.

Así, en el proceso creativo son básicas las fuerzas de la vida en general (Ingold 2013: 98). Ingold pone el ejemplo de volar una cometa. Las cometas movidas por el viento obligan a correr, incorporando el sentido corporal del movimiento al movimiento del vuelo de la cometa. Volar la cometa es reconocer que se *piensa en movimiento*. No se piensa *a través* del movimiento, sino que el pensamiento *es* el movimiento en sí.

En el caso del vuelo de la cometa, hay una especie de “danza de animación” donde actividad y pasividad están entrelazadas: el viento arrastra a la cometa, haciendo presión en la mano de la persona que la sujeta mediante el hilo, que debe correr detrás. La persona actúa sobre la cometa y la cometa actúa sobre la persona, por lo tanto, la cometa debe ser dotada de agencia. Pero esta agencia no proviene de algo interior a ella... sino de las fuerzas del medio en el que está. El vuelo de la cometa es el efecto combinado de esa ecología de fuerzas: la persona, la cometa y el viento actuando unos

¹¹⁰ Malafouris usa el concepto “*creative thinging*”, tomando de Heidegger el concepto de “*thinging*” para referirse a una sinergia entre mente y materia, que estaría presente en cómo las cosas reifican su condición de cosas materiales. Mientras que el término “cosa” significa materia y forma juntas, el concepto “*thinging*” significaría flujo, la vida cognitiva de las cosas y los procesos de creación de la forma. Este es el enfoque que él llama *hilonocéntrico* (unión de mente y materia) (Malafouris 2014: 142-143).

sobre otros entre sí. Sin faltase uno de ellos no habría acción. En este caso, el viento es el eslabón perdido que activa la cometa dejando que su acción se exprese en movimiento (Ingold 2013: 99).

Por lo tanto, la interacción no se da entre una persona y un artefacto, sino entre varios elementos donde se introduce el medio en el que ocurren las cosas (como el viento en el caso de la cometa). El viento tampoco puede ser considerado como agencia puesto que no puede ser encerrado en sí mismo (Ingold 2013: 100). En tanto que en una “danza de animación”, la persona que vuela la cometa y el viento no interactúan, sino que se *corresponden*: la cometa permite establecer una correspondencia entre los movimientos animados de la persona y los flujos del medio aéreo donde está inmersa. No es necesario el viento para interactuar con la cometa, sino que es la cometa lo que se necesita para corresponder con un elemento a priori incategorizable como el medio aéreo.

7.2.2.-La improvisación como creatividad.

Esta forma de entender la creatividad se asemeja a lo que comúnmente se denomina improvisación. Es una forma de trabajar cotidiana, pues después de todo la vida no está guionizada y no puede codificarse en reglas y normas abstractas todo el tiempo, ya que se “aprende haciendo”, como se suele decir (Ingold y Hallam 2007: 10). Un caso especialmente revelador es el de la caligrafía china.

En la caligrafía china hay tres fases para introducir a un aprendiz. La primera y la segunda comienzan copiando una pieza original del maestro, usando papel vegetal, y en la tercera se crea la misma obra, pero sin seguir los trazos del maestro, dejando al novato “crear de corazón” (Yen 2005: 123, cit. en Ingold 2014: 130). Lo mismo ocurre en la caligrafía japonesa a mano alzada, el *rinsho*, que también se aprende en tres fases: *keirin* e *irin* (donde se aprenden las mecánicas de la técnica del pincel) y *hairin* (cuando ya se imita de memoria, con libertad individual en la ejecución). Aun siendo siempre movimientos originales, los novatos nunca dejan de *copiar* (entendido esto como una correspondencia con la tradición). De hecho, no hay una distinción clara entre copia y novedad, ya que el resultado de la caligrafía emerge del gesto manual que lo produce (Yokochi y Okada 2005).

En el caso japonés, citando al artista Hideo Kobayashi “la imitación es la madre de la creatividad [...] sin intentar imitar no podemos reconocer lo que no puede ser imitado” (cit. en Nakamura 2007: 80). Similarmente a los modos jerárquicos de la creatividad occidental que hemos visto, en el país nipón existen cuatro tipos de creatividad como copia: el *modoki* (mímica), el *utushi* (copia), el *hondakori* (cita) y el *manebi* (aprender significados a partir de ejemplos) (Nakamura 2007: 81). Si bien cualquier obra es reproducible, no lo es su esencia, ya que es en el proceso de copia donde se adquiere esa esencia, visible en sus rasgos ligeramente distintos, que la distingue de otras. Esta clase de

“autenticidad” no tiene nada que ver con la práctica reproductiva, pues el objetivo del proceso creativo no es crear algo “nuevo” sino hacer emerger algo diferente a partir de los gestos irrepetibles.

Sin ir más lejos, se considera que la caligrafía revela la personalidad del autor, haciendo inimitable cada pieza por más que estéticamente sea parecida a otras. Así que lo que se valora no es tanto la innovación ni la fidelidad mecánica al original, sino las cualidades individuales embebidas en la caligrafía, en forma de gestos y trazos en el papel (Nakamura 2007: 82). El trazo físico solo es una consecuencia del movimiento que lo ha formado. Como en el caso de la excavación, la albañilería o la herrería, usar los pinceles implica conocer los movimientos del cuerpo, la mano y el pincel para hacer diferentes trazos: para realizar la obra es necesario visualizar el gesto por encima del diseño gráfico (Nakamura 2007: 85, Yokochi y Okada 2005). En el caso de la caligrafía, realmente no podemos determinar cuál es su punto de inicio y de final, pues es un proceso generativo.

Esto es muy difícil de comprender bajo los presupuestos de la creatividad como novedad, donde la copia o la imitación – quizá por entender el fenómeno exclusivamente como la producción de objetos de consumo en masa - se consideran productos mecánicos sin ningún tipo de valor creativo.

A diferencia de la creatividad basada en la novedad, que permite concebir la caligrafía como un trabajo “finalizado” que guarda la agencia de su creador, se puede ver que el resultado de la caligrafía es en realidad producto de la interacción de la agencia humana (técnicas, movimientos) con la agencia de las cosas (materiales de la naturaleza) en un medio ecológico dado. El ser humano no es responsable de la mezcla de los materiales, que se mezclan entre sí (la piedra, la tinta, el papel, etc.), y por tanto la agencia no reside en nada, ni se “posee” ni causa “efectos” sino que es, en sí, el flujo generativo del proceso (Ingold 2007b: 50).

Al final el resultado es una mezcla entre las propiedades cambiantes de los materiales y los esfuerzos creativos del calígrafo para seguirlos. Como hemos visto en otros casos anteriores, leer las líneas de la caligrafía no consistiría en mirarlas sino en *seguirlas*, en trazarlas de nuevo con los ojos repasando los movimientos de su formación (Ingold 2013: 129).

Esto ocurre en la práctica arqueológica de forma generalizada. Por ejemplo, se ve cuando el supervisor europeo del yacimiento europeo-japonés va raspando la superficie del sondeo siguiendo los relieves de los estratos, mirando, escuchando y sintiendo su compactación. En una ocasión trata de averiguar el orden de las fases constructivas del túmulo, que se había construido echando capas sucesivas de tierra. Ante la aparición de tierra de distintos colores, tiene que ir excavando y mirando

para tratar de reconstruir el orden de acumulación. Para ello ha de tener en cuenta diversos eventos que sucedieron cuando esa tierra se acumuló (por ejemplo, la construcción de un espacio plano que luego se tapó, o un derrumbe natural, o un movimiento de tierra posterior...). La lectura de esos “trazos”, siguiendo las propiedades de la tierra, le permitía saber cómo se había construido la colina.

Por último, un problema de fondo con la improvisación tiene que ver con la tecnología, que nos predispone a sustituir acciones corporales cotidianas, como escribir a mano, por otras mediadas por las máquinas, como en este caso sería escribir con el teclado del ordenador. A diferencia de éste, escribir a mano tiene un flujo creativo extendido en el tiempo - el gesto al escribir, la degradación del papel y la tinta... - que se puede aprehender repasando los trazos de su formación (Ingold 2013: 132).

Sin embargo, este problema se aprecia en el privilegio de la técnica en detrimento del gesto. Cada vez que dibujamos, lo que se plasma es un trazo de un gesto, siendo que hay líneas que expresan ese gesto conscientemente, y otras sin querer. Un ejemplo puede ser el croquis y el dibujo arqueológico respectivamente. En el croquis, todas las líneas expresan los gestos que las han creado con claridad. Por el contrario, en el dibujo arqueológico “técnico” todos los gestos se tratan de tapar como sea, pues no son considerados como precisos u objetivos. Si están ahí expresando un gesto es de forma accidental. Esto es exactamente lo que ocurre con la generación de superficies en el yacimiento arqueológico, cuando se trata de homogeneizar y limpiar la tierra para que aparezca lo más asépticamente posible en las fichas y fotos. Todos los gestos que han conllevado adoptar este aspecto, que son los que explican la superficie en sí, nunca se tienen en cuenta.

Esto coincide con algo que dijo el supervisor del yacimiento español, cuando comentaba que él prefería dibujar a mano antes que dibujar en el ordenador. El dibujo en el campo permitía “pensar” y “mirar” con más detalle, mientras que en el ordenador todo era demasiado limpio y apenas se podían distinguir aspectos importantes que se podían confundir. En el dibujo a mano se incluía una información, consciente e inconsciente, que permitía a este supervisor conocer aspectos que de otra forma jamás podría conocer en el ordenador, ya que este conocimiento dependía de ir reflexionando conforme iba dibujando con la mano, reflejando las particularidades de cada tipo de tierra que seguía con los ojos.

Ni siquiera el dibujo más técnico que podamos hacer puede ser separado del dominio de lo gestual, pues incluso dibujos precisos tales como los planos arquitectónicos sufren constantes modificaciones por parte de los albañiles mientras están construyendo el edificio. Mientras que los arquitectos han convertido el dibujo en un fin en sí mismo, expresión de su creatividad, los albañiles han necesitado

interpretar esas líneas en términos materiales, lo que hace de la construcción de un edificio sea un proceso “orgánico” lleno de accidentes y actos improvisados (Ingold 2013: 125), tal como ocurre con la producción de resultados - registros e informes como fin en sí mismos – respecto a la excavación arqueológica¹¹¹.

Generalmente, la improvisación no ha tenido gran interés para la sociedad de consumo, pues se la ha entendido como una forma cotidiana de actuar sin relevancia para producir cosas nuevas. Sin embargo, da lugar a formas culturales que son experimentadas por quienes las viven - no sólo están en lo abstracto -, y explica cómo nos vamos modulando y respondiendo al movimiento de los demás (Ingold y Hallam 2007: 1). La improvisación es un fenómeno humano que está implícito en la forma en la que hacemos las cosas. Es una novedad imprevisible pero también, como señalaba Bourdieu, es la “reproducción mecánica de las condiciones iniciales” (cit. en Ingold y Hallam 2007: 14). No requiere innovar siempre.

A diferencia de la creatividad como novedad, que busca romper con la tradición - a pesar de compartir sus convenciones, dando por sentado que podemos operar fuera de ella -, la improvisación no opera con reglas o códigos anticipatorios. Al ser algo implícito en la forma en la que nos movemos y habitamos, no tiene que ver con dejar obsoleta a la tradición, sino que trabaja dentro de ella. El prejuicio de que algo por ser antiguo ya no es creativo sólo se mantiene si seguimos el sesgo mentalista por el cual toda creación se juzga retrospectivamente desde una posición considerada como más moderna.

La creatividad de la improvisación se encuentra en sus procesos y no en sus productos (Ingold y Hallam 2007: 2). De esta forma, si la novedad se evalúa en función de resultados, en una lectura retrospectiva, la improvisación se mira hacia adelante, en función de los movimientos que la hacen emerger. Al ser generativa no se la puede juzgar en términos de novedad. Como es relacional, no pone al individuo frente a la naturaleza o la sociedad. Y como es temporal, es inherente a la vida. Así pues, poner el foco en la improvisación es retar al pensamiento occidental en su forma de dividir el mundo en dualismos opuestos irreconciliables (Ingold y Hallam 2007: 3).

¹¹¹ Así pues el dibujo no es una proyección de una imagen mental interior, retenida por la memoria visual antes de su expresión, sino una expresión de tiempo y movimiento. Por tanto, dibujar es algo más cercano a la música y a la danza que a la pintura o la fotografía. Las fotografías congelan el tiempo mientras que el dibujo fluye con él, porque no es una imagen sino el trazo de un gesto (Ingold 2013: 126). En arqueología es curioso porque el dibujo plantea una relación íntima entre arqueólogo, excavación y convenciones socioculturales. Como señala Walter Benjamin, los dibujos, al entrar en el terreno de la publicación y la reproducibilidad técnica, se consideran como “auténticos”, como una “representación de la verdad”, pues en ella no hay rastro de las decisiones conscientes e inconscientes de su creación, que se desdibujan en las estructuras de conocimiento de la disciplina (Bateman 2006). Como ocurre con el paletín, el lápiz o el pincel sirven también para proyectarse a lo ausente, más allá de las expectativas (Edgeworth 2012: 78, Ingold 2013: 127).

Esto se ve claramente, por ejemplo, en el caso de la construcción de un edificio que mencionamos anteriormente. ¿Es el edificio físico el producto de la mente del arquitecto o de la labor de los albañiles? El edificio resulta, en la práctica, de la labor improvisada de los albañiles lidiando con los materiales. De hecho, el diseño nunca puede ser implementado tal cual de forma exacta, ya que siempre está sujeto a cambios. Como hemos dicho antes, *crece*. Así pues, la cuestión es por qué la creatividad se atribuye de forma casi absoluta al arquitecto y no a los albañiles, de forma similar a cómo se atribuye la creatividad al informe arqueológico y no a los excavadores en el campo.

Por último, podemos mencionar el estudio de Glăveanu y Lahlou (2012) en un taller de alfarería donde los artesanos se grabaron a sí mismos con cámaras *go pro*. Estos autores identificaron los patrones repetitivos, espontáneos, que los artesanos utilizaban para crear objetos tradicionales. Precisamente en su intento por imitar los patrones creados por sus antepasados, creaban pequeños cambios que se iban “acumulando”, llevando a producir finalmente motivos y objetos coherentes con esa tradición, pero totalmente originales (Glăveanu y Lahlou 2012: 157-159). Lejos de evitar introducir este tipo de irregularidades en su trabajo, los alfareros de hecho los provocaban, los “cultivaban” en la práctica. En todo momento las reglas siempre se adaptaban a las particularidades del trabajo que se llevaba a cabo, donde mente, cuerpo y material fluían continuamente sin distinción clara.

7.3.-La creatividad en la práctica arqueológica: tradición y cultivo.

Llegados a este punto, resumimos que la noción hegemónica de la creatividad se ha entendido, a causa de su evolución histórica en tiempos modernos, como un fenómeno de la mente que surge mayoritariamente por condicionantes socioculturales o por cuestiones psicológicas. Los estudios de la creatividad han analizado este fenómeno gracias al estudio de los perfiles psicológicos, contextos socioculturales y económicos, así como de productos tanto tangibles como intangibles. Estos productos se toman como materialización de la creatividad mental de sus creadores, conteniéndola en su interior. De esta forma, el estudio de la creatividad se ha hecho desde los resultados finalizados del proceso creativo “terminado”, de forma retrospectiva. Además, estos productos creativos, para considerarse como tal, tenían que ser reconocidos culturalmente como útiles, valorables, originales y, sobre todo, novedosos.

La noción de la novedad que articula este concepto de creatividad parte de la comprensión hilemórfica del proceso creativo, pues considera que los objetos innovadores son proyecciones de ideas nuevas surgidas en la mente. Este matiz de novedad, se aplica de forma histórica dejando obsoleto lo antiguo, lo que implica una visión de las cosas como paralizadas en el tiempo, así como del tiempo mismo como conjunto de instantes congelados, que se superponen.

Contrariamente a este modo de pensar mentalista, proponíamos que la tensión entre novedad y tradición no era tal, no existía realmente, pues la tradición provee de elementos creativos que se van copiando y rehaciendo en el curso de la acción, cuyas circunstancias son siempre irrepetibles. Se proponía una creatividad entendida como “ontogénesis”, reconociendo el proceso de transformación de las propiedades de cosas y organismos afectadas por fenómenos ambientales, y la imposibilidad ontológica de considerar que están paralizadas. Esta creatividad se basa en un concepto a menudo denostado en el mundo moderno: la improvisación. La creatividad como improvisación está en todo lo que hacemos.

Así las cosas, ahora es pertinente volver al argumento general de la búsqueda de la creatividad de la práctica arqueológica. En el capítulo anterior introducíamos la idea de la excavación como “cultivo” creativo, pues la inestabilidad de sus superficies, la concurrencia simultánea de registro y excavación, la circulación de agua y tierra, y la imagen del yacimiento como “sistema circulatorio”, sugerían una metáfora del yacimiento como algo que *crece*. Veíamos que esto estaba sostenido por una relación curiosa entre las herramientas arqueológicas y las de la agricultura, perceptible especialmente en los yacimientos japoneses, pero con algunos paralelos en el yacimiento español. En la excavación como “cultivo” el conocimiento no era construido hacia arriba ni descubierto abajo, sino que crecía como un árbol conectando subsuelo y atmósfera a través de las ramificaciones y enmarañamientos de su circulación, en la que se encuentran los arqueólogos trabajando.

De la influencia de esta imagen del cultivo en arqueología, y a causa del uso de herramientas agrícolas y de jardinería en la excavación, se llegó a tener en cuenta el modelo creativo presente en un elemento distintivo de la cultura japonesa: el jardín japonés, donde hay una creatividad con cosas que “crecen”. Yendo más allá del particularismo, este es un ejemplo de modelo creativo aplicable y compartido por otras actividades tales como la albañilería, y a la luz de las observaciones etnográficas en los tres yacimientos objeto de estudio de esta tesis, también está en las excavaciones arqueológicas.

7.3.1.-Un ejemplo de modelo creativo: el jardín japonés.

El proceso creativo del jardín japonés, famoso en todo el mundo y muestra de la sensibilidad japonesa por lo natural, comienza por una forma ideal, un prototipo o hipótesis previa. Este prototipo generalmente no es algo mental que se encuentra en el cerebro, sino más bien tiene que ver con lo sensual. No es un plano arquitectónico inmutable. El objetivo del prototipo es el guiar la inclusión de ciertos elementos y patrones que sirvan para evocar o sugerir unas sensaciones, aquellas presentes en los otros jardines, y especialmente paisajes, que se toman de referencia para copiarlos en un nuevo jardín. Esto es lo que se denomina “metáfora”, en japonés *mitate*, que quiere decir la reproducción de una obra de arte partiendo de lo que nos sugiere una cosa u objeto (Terao 2008: 234).

Esto implica imitar elementos del paisaje original que se toma de referencia, para conseguir que el espectador sienta las mismas sensaciones inefables que se obtienen estando allí. En tanto que el nuevo jardín consiga evocar estas sensaciones, éste será algo original y bien hecho en sí mismo, aunque sea diferente al paisaje original, o incluso distinto de su propio prototipo inicial. De hecho, lo más normal es que los jardines sean muy heterogéneos, pues su creación depende de elementos coyunturales como la disponibilidad de espacio y materiales, las peticiones del promotor, etc. (Inaji 1998: 2). Estas constricciones no se ven como obstáculos, sino que son parte de la tradición misma de creación y modificación del jardín, y en cierta medida son necesarias para que sea “exitoso” en su evocación.

Aunque la existencia de un prototipo ideal previo pueda resonar al hilemorfismo que estamos aquí criticando, en realidad no se busca crear un proyecto fijo, novedoso u original, ni el jardín se contempla como una forma mental proyectada en la materia inerte. En el mismo proceso de recrear el prototipo, e improvisando según las condiciones dadas, ocurren multitud de variaciones del diseño. Así que éste no puede ser tomado como el plano del arquitecto (que se ha de seguir al pie de la letra para su materialización), sino más bien como una expectativa, una guía de la atención. Y siendo algo compuesto por entidades orgánicas altamente dependientes de fenómenos ambientales, tampoco el jardín terminado puede considerarse un resultado “final” del proceso creativo, ya que este proceso no tiene fin. Por esta razón posiblemente se pone tanto énfasis en su capacidad evocativa.

Históricamente los jardines japoneses se desarrollaron junto a la arquitectura de los palacios, generando planos arquitectónicos y prototipos de jardín que a menudo se condicionaban mutuamente¹¹². Esta configuración espacial tenía en cuenta los fenómenos ambientales, pues el jardín,

¹¹² La relación entre la arquitectura del palacio y el jardín se reflejaba en el aspecto cinético del palacio, puesto que la observabilidad del jardín era un complejo juego de escenas y perspectivas. Por ejemplo, las diferentes puertas que dan al jardín presentan distintos “cuadros” de su paisaje, transmitiendo la idea de lo efímero cuando el espectador se mueve y ve paisajes distintos a través de cada apertura. En relación con esto, los jardines y los palacios eran configurados de manera que cada una de las vistas mostrara una composición armónica. Esto podía llegar a tal complejidad que

contemplado desde el edificio, era como una pintura viviente donde elementos cambiantes como la luz, la lluvia, el paso de los animales, o el crecimiento de las plantas, ya se tenían en cuenta en su diseño (figura 80). De hecho, al ser algo cambiante, el jardín no se hacía para verse sino para andarse (Terao 2008: 237).

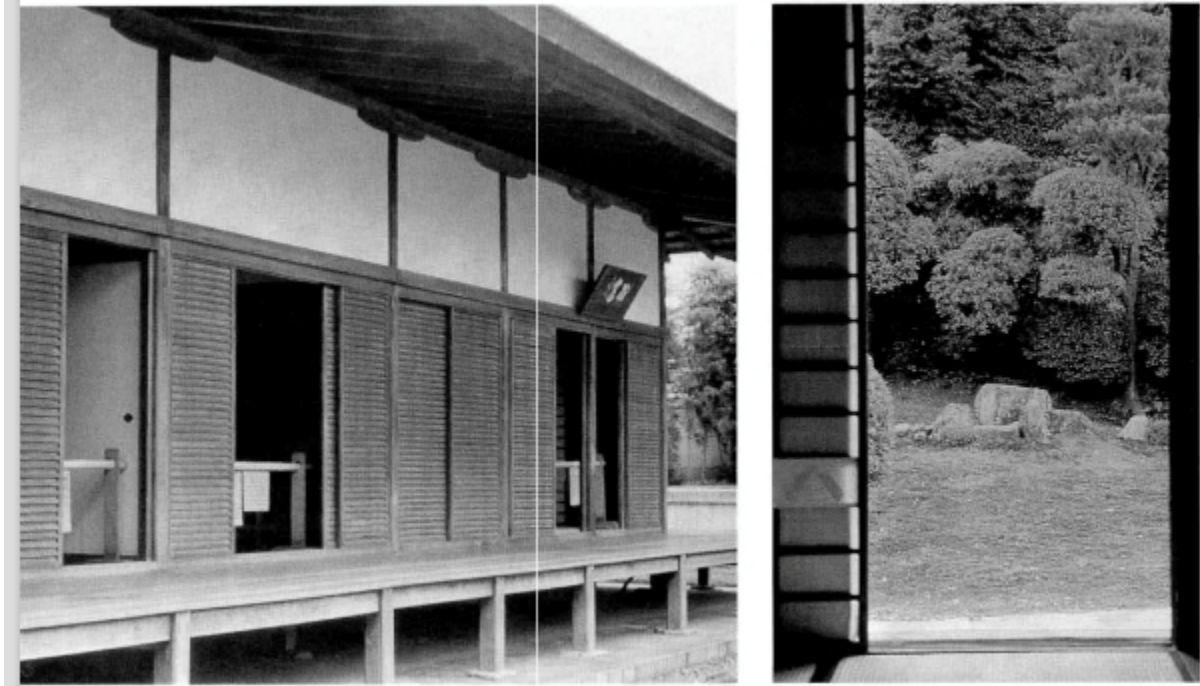


Figura 80. *Aspecto de los palacios Daitokuji Ryogen-in y Tofukuji Funda-in (Kioto) y la relación de su arquitectura con sus jardines, permitiendo su observación como una pintura viviente enmarcada por el vano de las ventanas (de Inaji 1998: 38).*

Aunque relación entre los jardines y elementos construidos - los palacios - vino de China, el jardín japonés desarrolló una particularidad respecto a su homólogo del continente: las antiguas piedras prehistóricas que contenían los espíritus naturales *kami*. Incluso hoy, dentro del prototipo de cualquier jardín japonés siempre se comienza con este elemento central, una piedra, que ya había sido importante para la religiosidad desde tiempos prehistóricos (en el periodo Jōmon). Estas piedras megalíticas eran llamadas *iwakura*, y son un elemento central casi obligatorio para el prototipo el jardín japonés (figura 81), junto con otros elementos que aún hoy en día siguen presentes en la religión sintoísta (montañas sagradas, bosques y fuerzas inmateriales). Este tipo de elementos convivieron con el jardín chino, asociado al edificio del palacio y no tanto a los espacios naturales como sí era en la tradición nipona (Inaji 1998: 3). El modelo chino de jardín palaciego se mezcló con la idea japonesa

dependiendo del punto de vista del espectador habría una imagen distinta del jardín (Inaji 1998: 37). El movimiento por el cual uno podía ver las escenas del jardín en conjunto, es considerado por Inaji como la técnica de pintura *zansan jōsui*, basada en difuminar la tinta en el papel para dibujar montañas entre la niebla (Inaji 1998: 38).

de lo natural, configurando de forma sincrética el ideal, heterodoxo, del prototipo del jardín japonés. Como hemos dicho, este prototipo era un ideal que permitía numerosas variaciones y cambios respecto a los jardines chinos y paisajes naturales que se trataban de sugerir (Inaji 1998: 5).



Figura 81. *Piedra iwakura y piedra central de un jardín japonés, en Onjôji Akai (Shiga) (de Inaji 1998: 5).*

A lo largo del tiempo palacios y jardines fueron desarrollándose simultáneamente, y las características que se cambiaban de unos también implicaban cambios en los otros. Por ejemplo, era muy importante ofrecer diversas vistas para ver el jardín desde el edificio, lo que comúnmente llevó a estructuras asimétricas que no eran otra cosa que una simplificación esquemática de las estructuras que se hacían en China (Inaji 1998: 11). Esta simplificación supuso para el prototipo del jardín la adopción de dos elementos: la reducción de la escala (para encajar un jardín que se supone que trataba de evocar un gran paisaje, en un espacio reducido), y la abreviación (dejando unos componentes estructurales del jardín, y minimizando otros menos importantes) (Inaji 1998: 12-13). Estos jardines se constituyeron en prototipos y ejemplos para otros, los cuales fueron a su vez modificados en direcciones muy diversas, generando nuevos diseños que no tenían nada que ver con los originales, pero que sin embargo evocaban sus mismas sensaciones.

Todo jardín tenía que ser agradable al gusto, siempre en relación con los elementos de la naturaleza, y ser armonioso para evocar el “aire” de paisajes bellos y famosos (Inaji 1998: 14). Entre otras cosas, a partir de este principio se fueron incorporando cascadas y estanques, cuya forma de fluir indicaba ciertos sonidos que a su vez sugerían sensaciones distintas. La conjunción del agua y la roca servía para sugerir, por ejemplo, el océano (Inaji 1998: 22). Y es que con el jardín no se busca reproducir la naturaleza a secas, sino sugerir su esencia a partir de muchas interpretaciones (Terao 2008: 239).

Así las cosas, además, todo prototipo de un jardín debía (debe) contener, o tener en cuenta, la tradición creada por los maestros, correlativo a la costumbre – influencia del confucianismo – de que los maestros y mayores evalúen y aprueben el trabajo de personas menos experimentadas. Es decir, el creador del jardín tenía (tiene) que vigilar sus impulsos creativos y tratar de respetar la tradición, continuándola, pues al fin y al cabo su jardín también se convierte en prototipo, y un mal prototipo desvirtuaría toda la tradición anterior que garantiza la calidad de los jardines (Inaji 1998: 23). A pesar de tener un prototipo al que ajustarse, su creación necesita del desarrollo de la creatividad individual, tal como vimos con la caligrafía, siempre trabajando bajo la tradición.

Curiosamente, esto se observa en otros ámbitos de la cultura japonesa, como se ve en figura 82, donde vemos un informativo de la televisión japonesa en donde la presentadora del tiempo señala diversos elementos que aparecen en una pantalla, usando para ello una vara de madera. Este uso de elementos tradicionales porque “es la manera correcta de hacer las cosas”, ya desde tiempos premodernos en los que las innovaciones occidentales se interpretaban bajo la lupa de la tradición japonesa, es algo que se ve perfectamente en los yacimientos japoneses, donde se repiten técnicas artesanales y manuales, que a menudo chocan con los nuevos convencionalismos basados en la tecnología que usan los arqueólogos occidentales.



Figura 82. Informativo japonés donde se aprecia la convivencia de la tradición y la innovación.

Si a pesar de todas las modificaciones el prototipo seguía siendo reconocible, es porque siempre se realizaba utilizando unos principios, tales como la reducción de escala y la abreviación que hemos visto antes. Estos principios permiten que, independiente de los obstáculos de espacio o de

disponibilidad de materiales, el diseño siga consiguiendo que el espectador experimente las sensaciones y el “aire” de la naturaleza que transmite (Inaji 1998: 25). Para ello, el creador del jardín tiene que recordar el paisaje que trata de sugerir, reflexionar sobre él, y sólo luego comenzar a estudiarlo y esculpirlo bajo su interpretación individual. Para comenzar a hacerlo, tiene que resumir paisajes complejos en unas pocas formas estilizadas.

Si por los condicionantes no se pueden terminar de evocar los elementos esenciales de un paisaje en particular, se recurre a otros elementos donde el espectador forma parte del jardín, tales como caminos y puentes sobre riachuelos donde el espectador va transitando (Terao 2008: 237). Su caminar forma parte del flujo del jardín, sustituyendo el flujo de elementos que no han sido posible introducir como tal. Otras veces hay una contradicción entre el prototipo y el jardín, como por ejemplo en los casos en los que éste requiere un riachuelo, pero no hay posibilidad de usar agua. En este caso, no se usa este elemento como tal, sino que se modifican el resto de elementos para dar la sensación de que efectivamente hay agua (Inaji 1998: 26) (figura 83). Este jardín sin agua podría ser considerado como “jardín seco”, inaugurando un nuevo prototipo, que evoca igualmente los elementos del paisaje del prototipo original, pero sin usar uno de sus elementos principales como es el agua. Hasta ese punto se abrevian los elementos en la misión de sugerir, sea como sea, el “aire” del paisaje (Inaji 1998: 27).



Figura 83. *Jardín seco del templo Ryôan-ji (Kioto), donde el agua se sustituye por arena, a la que los monjes dan cierta textura con un rastrillo, para evocar el agua. Pese a que este templo es budista Zen, en medio se encuentran las piedras iwakura, elemento primordial del sintoísmo desde tiempos prehistóricos.*

Con la inclusión del jardín dentro del templo budista Zen – la versión japonesa del budismo, mezclada con elementos del confucianismo y el sintoísmo –, su modelo creativo quedó estereotipado y resumido a unas fórmulas creativas fijas, que se iban pasando de maestro a aprendiz. Las relaciones espaciales entre los elementos del jardín, otrora fundamentales, se convirtieron en puramente ornamentales (Inaji 1998: 43). El rol principal lo tomaron el umbral y los caminos que comunicaban el interior del jardín con el edificio o con la calle. La forma de ver el jardín no tenía ya tanto que ver con los elementos del jardín en sí, sino con la posición peripatética del espectador caminando y mirando desde esos lugares de tránsito.

El jardín como un espacio de este tipo recuerda mucho al yacimiento arqueológico como “sistema circulatorio”, tal como vimos en el capítulo 5. Es un espacio delineado ambiguamente por el director y los supervisores en función de su experiencia personal y los convencionalismos de la disciplina, que sin embargo va articulándose en la práctica con el caminar de los arqueólogos. Muchas partes del yacimiento se adecuan en función de quién las va a mirar desde los espacios de tránsito, e incluso gran parte de la interpretación que se hace de las superficies suele suceder desde los bordes del sondeo, donde se han creado caminos desde los cuales se observa el devenir del trabajo. Esto ocurre en todos los yacimientos, pero especialmente se observa en un contexto muy alejado geográficamente del jardín japonés, como es la excavación en el yacimiento español.

De forma similar, puede verse cierta correspondencia entre imágenes como la de la construcción, que nos sugieren las excavaciones occidentales, con la del modelo creativo tras el jardín japonés. No sólo existe una estrecha relación entre la construcción de edificios y jardines de forma conjunta, sino que en ambas actividades hay un prototipo que no se puede aplicar ni reproducir tal cual, sino sólo sugerir o evocar. Los albañiles improvisando con la tradición particular de esa obra, marcada por el plano arquitectónico, las convenciones del oficio y los obstáculos propios, no reproducen el edificio del arquitecto, sino que lo *evocan*, pues el resultado de su trabajo es en cierta manera imprevisible. Como en el jardín japonés, la estructura organizativa y los planes iniciales no son fijos sino más bien guías para la atención a la hora de actuar, y son siempre cambiantes y dependientes de los condicionantes de las acciones improvisadas. Las tradiciones, incluso estas particulares, se hacen y rehacen con pequeñas modificaciones que dan lugar a cosas “bien hechas” en tanto que evoquen ciertas características, pero originalmente creativas. Así, este modelo creativo está presente incluso en aquellas actividades, como la albañilería, caracterizadas por metáforas conceptualmente tan distintas tales como la de “construcción”.

7.3.2.-Un modelo creativo de la excavación.

Como se puede apreciar, la creatividad que hemos visto en actividades como la caligrafía, la albañilería o la jardinería del jardín japonés, y que nosotros asemejamos a la arqueología, se fundamenta en cierta medida en acciones improvisadas, que aplican unas convenciones surgidas de experiencias previas, pero que no solamente están situadas en lo abstracto, en la mente, sino que tienen dimensiones gestuales y perceptuales por las cuales quedan unidas percepción y conceptualización de forma simultánea (Simonetti 2018). A estas ideas se añadía, como contribución nuestra, la metáfora del “cultivo”, mediante la cual entendimos el conocimiento como una planta en continuo crecimiento, que conecta atmósfera y subsuelo en la circulación del yacimiento, que los arqueólogos deben seguir en sus distintas ramificaciones con sus actividades, movimientos, sensaciones, expectativas, etc.

En cada uno de los tres casos de estudio etnográfico que hemos tratado aquí, en el yacimiento español, japonés y europeo-japonés, hemos podido observar esas similitudes. Con ello esperamos mostrar una alternativa a la creatividad como novedad y producción de objetos finalizados, mostrando que proceso – guiado por la atención, convenciones y expectativas tanto como por los gestos y la ecología de fuerzas del yacimiento - y resultado – caracterizado por la inestabilidad de las propiedades cambiantes de la materia - no son fases independientes, sino que van mezclándose, acercándose y alejándose, en el curso de la acción.

Cuando se empieza una campaña arqueológica, hay un director y unos supervisores que se encargan de configurar de antemano ciertas expectativas sobre el yacimiento. Datos tales como la cronología, antecedentes históricos, tipologías, etc., o las necesidades que harán falta cubrir en el yacimiento, como caminos y sitios de acceso y descanso (Renfrew y Bahn 2005: 81-82). Los arqueólogos no están aislados en la excavación, excavando sólo por instinto, sino que tienen en cuenta estas expectativas conforme van percibiendo cuando excavan.

Estas expectativas, esta tradición o “prototipo” – a la manera del jardín japonés -, surgen de la experiencia previa del director tanto como de las convenciones metodológicas. Ambas cambian según las particularidades del yacimiento. Como sucede con la albañilería, la caligrafía o la jardinería, los arqueólogos tan sólo podrán, como mucho, “sugerir” o “evocar” estas expectativas. Aquello que exponen no se puede paralizar ni se proyecta desde sus mentes, y tampoco el conocimiento de ese yacimiento deja de crecer una vez acabada la excavación. Siendo así, sólo queda que esperar que en tanto que con su trabajo evoquen las convenciones, el trabajo se considerará “bien hecho”.

El modelo creativo del jardín japonés es tan sólo un ejemplo que comparte estas características respecto de la existencia de un prototipo y su evocación, que nos permiten definir una organización creativa del trabajo de campo, alternativa a la creatividad como novedad basada en “productos-finalizados”. Por supuesto esto no es exclusivo de las actividades que ya hemos mencionado, sino que se puede ver también en multitud de procesos cotidianos y labores artesanales. A lo largo de esta tesis ya se han visto situaciones arqueológicas y ejemplos concretos que anticipaban este modelo organizativo basado en la improvisación.

Generalmente, el trabajo de campo arqueológico se considera finalizado cuando se han obtenido diversos productos, básicamente informes y documentación. Con esta información se manufactura el informe definitivo que servirá para añadir otra capa al conocimiento general de ese yacimiento, cultura, época, etc. Estos informes se realizan incorporando en ellos las convenciones disciplinarias, que permiten considerar a los nuevos informes como algo innovador y original, en tanto que, se supone, superan dentro de una misma tradición a los informes previos y antiguos, dejándolos parcialmente obsoletos. Este modelo creativo es el de la creatividad como novedad.

Sin embargo, el conocimiento arqueológico que luego se escribe en los informes surge cuando los arqueólogos excavan en el yacimiento y tienen que lidiar con los fenómenos ambientales que hacen casi imposible registrar de forma totalmente objetiva (Roveland 2006). Así, las convenciones y patrones que se usan no son reglas fijas que hay que copiar y aplicar mecánicamente, sino guías de la atención, expectativas, un tanto ambiguas, que sirven de referencia para estructurar la excavación. Los arqueólogos deben seguir este “prototipo”, conformado por sus conocimientos y aptitudes particulares, que se concretan desde el comienzo con las instrucciones iniciales del director.

Esto no tiene que ver con lo que otros enfoques de etnografías de la arqueología han señalado respecto a las convenciones como algo abstracto o metafórico que se usa en la excavación para adquirir una “cultura profesional”, una forma de comportarse como arqueólogo, que se aprehende en todas las actividades incluidas las más cotidianas y ajenas a la arqueología (pero cuya faceta práctica no conocemos) (Holtorf 2006). Tampoco hablamos de convenciones de tipo social, como las que se han usado para decir que los actores sociales se constituyen al mismo tiempo que los hechos en la excavación (Jacobs y Van Reybrouk 2006), o las que mencionan que la organización en la campaña arqueológica sólo se explica en función de roles y figuras de autoridad – por ejemplo, el director como académico - en tanto que las convenciones a las que se adhieren los participantes permitirían identificar los diferentes estatus y prever su desarrollo profesional (Yarrow 2006).

Como señalamos en el capítulo 3, hay toda una serie de etnografías que tuvieron como foco principal el estudio de la organización social de las excavaciones arqueológicas. A menudo, como en el caso de Roveland en Alemania (2006), estos análisis se realizaban usando los diarios de excavación o, en el caso de Gero y Goodwin en Argentina (1992), a través de la cultura material de los arqueólogos mismos y su papel en la adquisición de habilidades. En cierta medida, estos trabajos también intentaban encontrar los patrones para explicar la organización del trabajo de campo y los elementos y convenciones más importantes para la construcción del conocimiento, pero siempre como algo negociado y dependiente de los excavadores, cuyo papel sólo afectaría a esta construcción abstracta. Como vemos en la etnografía de Roveland, los métodos y planes a seguir dependían de procesos de toma de decisiones, y eran puestos a prueba en función de los obstáculos derivados del clima o la estrategia cambiante de excavación (Roveland 2006: 60, 66). En la práctica, los planes de excavación así siempre estaban sujetos a enmiendas provocadas por la toma de decisiones situada, tal como ocurre con el “andamio” de acciones improvisadas que hemos propuesto.

También encontramos mención a otro tipo de convenciones en el trabajo paradigmático de Edgeworth (2003), sobre todo cuando analiza cómo el dibujo y la fotografía estructuran la forma de percibir al imponer un “marco visual”, perspectivista, con las herramientas de registro visual. El registro es visto como una representación visual o textual realizada con las convenciones disciplinares para hacerlo “objetivo”. Este tipo de convenciones mediatizarían nuestra percepción, haciendo de la cultura un filtro, unas “ventanas”, para interpretar la realidad, pasando por alto ciertas características en pos de que se satisfagan las convenciones de objetividad pura (como cuando se colocan los jalones de forma que se resalten ciertos elementos sobre otros). En la misma línea de sitúa Leibhammer (2000), para quién las convenciones abstractas del dibujo arqueológico (la luz, limpieza, etc.) presentan la información de una manera determinada que estructura la interpretación que hace el espectador.

Parte de las convenciones sería también la terminología, que sirve para cuantificar y objetivar los fenómenos durante la excavación. Cosas cotidianas pero importantes para interpretar tales como el vocabulario, suelen venir de los trabajos de figuras de autoridad, que se han ido repitiendo durante generaciones en el campo, en las universidades y en las publicaciones (Bailey 2018: 22). Interpretaciones predeterminadas para ciertos tipos de evidencias son también parte de esta tradición que se va repitiendo.

Como señala Martin Carver, las convenciones salpican todo el proceso de “diseño de proyecto” de la excavación, en tanto sirven para planificar los elementos a identificar, la localización de la terrera, el

sondeo o los sitios de descanso, las técnicas a usar, etc. En su conjunto estos elementos componen el “modelo del yacimiento” (en Renfrew y Bahn 2005: 81-82).

Este tipo de convenciones, extendidas por el campo, el gabinete, el laboratorio, etc., son lo que convertirían a la arqueología en una forma distinta de producción del conocimiento. Como señala Edgeworth, aunque las convenciones particulares de la arqueología han sido caracterizadas como “científicas”, éstas no son como aquellas de un laboratorio, pues la arqueología tiene sus propias particularidades, modos de trabajar y espacios (Edgeworth 2010: 56). De hecho, las diferentes formas de actuar en lugares como el campamento o en las comidas son también parte de, y sirven para extender, conjuntos de convenciones sobre el yacimiento. Los hechos y los arqueólogos se encontrarían “flotando” por encima de la práctica situada, en un “mar de observaciones y actores” donde evidencias y personas se constituirían en la acción (Van Reybrouck y Jacobs 2006: 35).

En el sondeo, las convenciones – científicas - suelen permitir evaluar las capacidades y conocimientos de los voluntarios, pero éstas a menudo se suspenden cuando entran en acción aquellas de otros contextos sociales, como pueden ser las del bar o las del campamento (Yarrow 2006: 24, 30). Las convenciones que forman parte del trabajo sirven como “rito de iniciación” para los novatos (Holtorf 2006: 83), que aprenden los procedimientos científicos de la disciplina, pero también sus reglas no escritas. Estas “reglas no escritas”, en lo referente a la práctica, son lo que para nosotros también forma parte esencial de la creación de conocimiento arqueológico, formando parte del “andamio” de acciones improvisadas y la circulación en el yacimiento.

Comúnmente se ha dicho que el director es quién mejor sabe aplicar los convencionalismos, por el hecho de que es quién más escribe o es el más citado, y eso le da una autoridad que emana de su posición disciplinar, ajena muchas veces a la práctica real (ver Edgeworth 2003). Se ha considerado, y nuestros yacimientos lo confirman, que las convenciones del trabajo de campo, sean rígidas o flexibles, permitan más libertad o menos, son “heredadas” de estas figuras pasando de “maestro” a “aprendiz”, caso del director hacia los supervisores, de los supervisores hacia los estudiantes experimentados, y de éstos hacia los más novatos (Wilmore 2006: 119).

A menudo los yacimientos llegan a ser tan importantes debido a estas figuras, como es el caso del yacimiento de Star Carr, considerado uno de los yacimientos Mesolíticos más importantes por la presencia en su equipo de Grahame Clark, uno de los mayores especialistas en la materia (Yarrow 2006: 26). En otras ocasiones, por ejemplo en nuestro yacimiento japonés, la visita de expertos implica un mayor trabajo para que todo parezca perfectamente hecho. Sus consejos son muy tenidos

en cuenta, cosa que se observa también en yacimientos europeos tales como Troina, en Sicilia (Yarrow 2006: 28), así como en nuestros yacimientos español y europeo-japonés.

En la mayoría de manuales de arqueología también aparecen una serie de patrones, convencionalismos, que se han de repetir para lograr que la excavación no sea un mero movimiento de tierra, sino una acción científica dominada por principios objetivos. Algunos de estos patrones vienen dados, en el caso de la excavación, por la naturaleza de la misma (de urgencia o programada), por los requerimientos del permiso concedido, la logística y las necesidades a cubrir, etc. Sirven de referencia para delimitar las cuadrículas, la situación de un punto cero, el levantamiento topográfico, el desmonte de las capas y la forma de hacerlo (en un orden fijo de actividades de excavación-limpieza-foto), los dibujos y la toma de cotas, los diarios y los croquis complementarios, así como para la recogida de objetos y la organización del gabinete. También los métodos de registro más modernos tienen sus convencionalismos, tanto en la adquisición de los datos con el teodolito o la fotogrametría, como en su integración en bases de datos y mapas digitales.

En la práctica estos patrones se ven como actividades homogéneas generales, dadas en un solo movimiento, abstractas (ej. “toma de cotas”, “desmonte del derrumbe”, “foto del estrato”), de cuyo desarrollo concreto apenas se cuenta nada. Estos convencionalismos y normas abstractas no siempre son comunes a toda la disciplina, e incluso cuando lo son, en la práctica sufren cambios en cada lugar. Por ejemplo, en todas las excavaciones se delimita una cuadrícula, pero ésta puede ser excavada de distintas formas “aceptables”, como hemos visto en el caso del yacimiento español excavado “circularmente” de dentro hacia fuera.

En general, y ligeramente diferente de las convenciones que hemos visto arriba, aquí nos referiremos a las convenciones concernientes al trabajo práctico. Aquellas presentes en actividades concretas, tales como las que son usadas para “separar” al yacimiento de su entorno, creando fronteras artificiales y aislándolo del resto del mundo moderno. Por ejemplo, estas acciones conllevan ideas como la del yacimiento “alejado del mundo”, que se expresa materialmente con elementos de separación como vallas, entre otros. Esto sirve en la práctica para entrenar a los voluntarios en el trabajo duro, haciéndolos compartir un único código de conducta enraizado directamente en un aspecto sensorial y material del yacimiento: su lejanía (Carman 2006: 95-102). Decisiones como la localización del yacimiento, que se suelen explicar en términos geográficos, a veces dependen de estos factores, que entran a formar parte de los convencionalismos disciplinares. Una excavación bajo el sol tendrá unas convenciones ligeramente distintas de una en una cueva, siendo ambas igual de válidas.

7.3.2.1.-La evocación de las convenciones.

Para mostrar mejor el modelo creativo que proponemos y el tipo de convenciones, expectativas o hipótesis previas a las que nos referimos, vamos a ver varios ejemplos del yacimiento español.

El primer día de campaña, su principal director, situado en medio de la cima, rodeada de muros semienterrados y donde hay un gran aljibe anexo, dice que *“en ese lateral se van hundiendo las estructuras cortadas por la erosión”*, mientras va mirando y tocando los muros hasta llegar al arranque de un tabique que aún no se ve. Dice: *“aquí podéis ir viendo ya... aquí hay un muro [...] esto lo que nos está marcando es que alrededor del aljibe hay dos pequeños pasillos”*. Continuando, va señalando unos elementos que desde el principio enmarcarán la excavación:

“alrededor de toda la cima lo que nos va apareciendo son muros transversales que lo que parece que están marcando es que había una serie de habitaciones, dos crujías grandes con pequeñas habitaciones, que ahora están cortadas por la erosión [...] Todo está hecho con morteros de yeso, y de hecho esa va a ser la característica principal de los derrumbes que vamos a ir excavando”.

La disposición de estructuras y la presencia de estas características forman parte de las expectativas de la campaña desde este momento. Así, días después cuando ya se ha delimitado el muro perimetral (dentro del cual se excava), el supervisor del sondeo decide excavar aquí y allá en diferentes zonas para poder ver distintas partes, a fin de conocer con mayor exactitud la disposición de muros y estructuras del edificio que el director señaló el primer día. Conociendo sus fases constructivas a través de la excavación de muros y derrumbes, cenizas y rastros de incendios, se realiza una primera inferencia sobre el yacimiento, que a su vez modifica las expectativas generando otras nuevas, que conllevan distintas actividades y requiere el aprendizaje y desarrollo de más habilidades de identificación, que no se podían haber previsto en un primer momento.

Los arqueólogos se van alejando y acercando a estas expectativas con la práctica, conforme van excavando, registrando, etc. Estas acciones repetitivas generan cosas que no podrían plantearse de antemano, tanto cosas arqueológicamente importantes (elementos que en un principio se pensaba que eran de una manera y luego resultaron ser de otra, por ejemplo un incendio que resultó ser un derrumbe, o una estancia que no era tal sino un aljibe secundario), como también elementos cotidianos

y adaptativos, tales como los que vimos respecto a la circulación (espacios de descanso y tránsito, excavación y apertura irregular de catas en ciertas zonas del sondeo, etc.).

Estas ideas que guían primeramente los inicios del trabajo arqueológico, o continuamente en el caso de los supervisores guiando a los voluntarios día a día, no son del todo abstractas. De hecho, dependen en buena parte de lo que va saliendo en la excavación, de cambios en el cronograma de la campaña, de la experiencia previa e instinto del director o los supervisores, de las posibilidades de aplicar la metodología convenientemente, etc. Es decir, el prototipo es expresado y pensado corporalmente, improvisando.

Aunque se comienza a excavar en una dirección más o menos rectilínea, finalmente se acaba excavando irregularmente desde el centro hacia los bordes de la cima. En palabras del director: *“vamos a ir excavando todo hasta el borde. No tiene una forma regular porque vamos siguiendo la forma de lo que queda”*. No es que éste establezca unas reglas sobre cómo se debe excavar, sino que supedita el avance de la excavación a lo que aparece - que se *sigue* - y por consiguiente a lo que va a aparecer más tarde. La excavación siempre se desarrollará de una forma parecida, ya que aquellas técnicas que los supervisores enseñan a los voluntarios son copiadas, imitadas y repetidas por ellos. Estas fórmulas serán contrastadas y cambiadas debido a las particularidades del terreno, lo que muestra que no hay un plan “fijo”. El plan de acción va cambiando en función de los cambios en aquello que se espera encontrar (un muro que no es tal, un incendio que tan sólo era una hoguera contemporánea, etc.).

Este conjunto de expectativas – surgidas de la experiencia personal, los recuerdos, la formación disciplinar, las necesidades logísticas, la experiencia en ese yacimiento, etc. tanto por parte del director como de otros arqueólogos - conforma el “prototipo” del yacimiento, que se intentará evocar o sugerir intentando que se vean y sean notorios aquellos aspectos que lo conforman. Este “prototipo” explica, bajo el punto de la creatividad como improvisación, la parecida organización del trabajo que ocurre en todas las excavaciones. Su existencia es lo que convierte la excavación en una actividad considerada como científica y objetiva, y no simplemente un trabajo de excavación de agujeros en la tierra.

Los arqueólogos no copian mecánicamente o aplican desde lo abstracto lo que les dice el director, sino que repiten las acciones (rascar, barrer, fotografiar...) que les han enseñado. Así, da igual cómo discurra la excavación – pues está sujeta a cambios adaptativos y fenómenos ambientales - siempre y cuando se pueda obtener algún elemento que *siga*, esté en correspondencia con, las convenciones. Es

por ello que no importa cómo se excaven las superficies, siempre y cuando haya una superficie limpia que se pueda registrar e incluir en la base de datos y en los informes. Obviar la existencia de esta “tradición” particular del yacimiento, sería ignorar por qué los arqueólogos generan superficies en primer lugar.

Un caso donde esto se observa es cuando, el primer día de campaña, el director del yacimiento español se lleva a los estudiantes a prospectar por la ladera de la colina. De cuando en cuando se para y hace un gesto con los brazos señalando el lugar donde habría un tabique de la ciudad medieval. Esto supone que el director está pensando mientras percibe y recuerda, expresándose con su cuerpo, al mismo tiempo que instruye a los estudiantes. Éstos, gracias a lo que les dice el director, ya pueden tener en cuenta expectativas sobre los restos que van a aparecer y en general el tipo de yacimiento en el que se encuentran. Con este conocimiento los estudiantes articulan toda su experiencia perceptual en el trabajo de excavación, teniendo cuidado, en este caso, para ver si aparecen esos tabiques. Esto es un “sentir hacia adelante”, una habilidad básica en arqueología que consiste en adquirir habilidades para anticiparse a aquello que va a aparecer, pero que aún está ausente¹¹³ (Simonetti 2018: 39).

Por su parte, el trabajo de los supervisores y directores consiste en ir modificando sus propias primeras inferencias. Un día el supervisor del sondeo preguntó a los voluntarios si conseguían distinguir un estrato duro y blanco de otro muy parecido, que se podían confundir entre sí. Ejerciendo de ejemplo, excavando y diferenciándolos él mismo, los estudiantes aprendieron a identificar el estrato imitando lo que hizo. El supervisor definió un estrato “*más limoso, más compacto, grisáceo*” (lo que en el argot de la excavación se llamaba *jabón*), que fue apareciendo en varios días consecutivos, y que era interpretado con las características y denominación que este supervisor definió.

Lo mismo ocurre con su descripción. Por ejemplo, este supervisor comparó el estrato *jabón* con los niveles superficiales, señalando que “*el de arriba es todavía orgánico, se descompone, es ligero, sin peso*”, mientras reparte unas muestras para que los estudiantes las toquen y vean como se deshace en las manos. En el mismo yacimiento, ante la aparición de grandes piedras en un nivel inferior, el supervisor dice que “*puede ser derrumbe de una estructura, pero seguramente de los últimos 50 años [...] es demasiado superficial*”, y explica sus intenciones: “*quiero ver si el muro continúa al otro lado también*” mientras señala en la dirección donde se supone que sigue el muro. Les pide a los

¹¹³ Simonetti señala esto mismo cuando describe los procesos de aprendizaje en la excavación y gabinete, donde los novicios aprenden a proyectar su atención más allá de lo que es visible en ese momento (en superficie), sobre todo guiados por los estudiantes más experimentados que, a través de gestos, guían su atención, mostrándoles aquello que debe ser excavado próximamente (Simonetti 2018: 39). Esta es la habilidad de “sentir hacia adelante” (*feeling forward*), la capacidad de proyectar todos los sentidos, juntos, más allá de lo visible en superficie.

estudiantes que no sobre-excaven un lugar ya excavado: *“no excavéis más allá del punto en que los otros se han quedado”*.

Esto repercute en que en ocasiones se quedaban partes del sondeo sin excavar porque los voluntarios dejaban un trozo de tierra entre los sitios excavados con anterioridad y los excavados por ellos mismos. En otras veces, los estudiantes no se atreven a excavar demasiado profundo a partir de ese punto. De hecho se quedan demasiado “cortos” y deben re-excavar lo que ya han excavado para exponer el estrato indicado por el supervisor. En esta re-excavación, a la que acompaña un barrido con los cepillos, exponen uniformemente todo el estrato, desmontando los trozos de tierra del estrato anterior que aún quedan sobre el nuevo estrato expuesto.

En otro momento dado, el director menciona, en una visita al sondeo, que *“hay que llegar al blanco y paramos”*, dando luego unas indicaciones a una estudiante respecto del uso del paletín: *“no sigas con la rasqueta [paletín] porque no puedes ver el blanco”*. Después de ello, al ser preguntada por otro voluntario, esta estudiante dirá de lo que excava que *“el blanco es más sólido y tiene un sonido diferente”*. El director no sólo le había enseñado a identificar un estrato blanco y a usar una herramienta en concreto para excavarlo, sino también a correlacionar sus propiedades (solidez, color) con sentidos como el de la vista y el tacto (el color y la textura, que además se anotan en la base datos) y el oído (el sonido, que no se suele registrar con tanto detalle).

En ningún momento el director le dijo a la estudiante cómo sonaba o qué textura tenía el estrato blanco, sino simplemente se lo mostró excavando él mismo con su paletín. Con ello le *sugirió* una forma de identificar estratos en base a estas cualidades, sin hacerlas explícitas, que ella aprendería a su vez imitando lo que había hecho el director. Esta forma de identificación se repetiría en el resto de acciones de excavación de esta voluntaria, acercándose o alejándose de ella según tuviera la capacidad de identificar ese mismo tipo de propiedades en ese y otros estratos. Así, parece que la voluntaria evocaba, y no copiaba tal cual, lo que le había dicho el director, así como las expectativas que éste había establecido exponiendo una superficie con esas características definidas.

En casos como este, se aprecia cómo el director va estableciendo y corrigiendo simultáneamente la tradición particular del yacimiento. Con ello genera posibilidades para que el resto del equipo pueda desarrollar la habilidad de proyectarse a lo que aún no se ve, especialmente cuando aparecen ciertos colores y texturas. Esto lo hace pensando en qué elementos podrán ser incluidos en los registros, para los cuales se requiere acentuar su identificación, limpieza y registro.

Similarmente, en el yacimiento japonés es común observar que mientras se seca el estrato superficial con las esponjas después de una inundación, el director japonés mira, toca, excava y señala distintos elementos de la superficie dando indicaciones a los estudiantes. Lo suele hacer utilizando un clavo o un lápiz, dibujando en la tierra los límites de distintos elementos para que, posteriormente, un estudiante los excave o para que no los toque (por ejemplo, un círculo de tierra grisácea que creía que podía ser una fosa). Esto permite que conforme se desarrolla la excavación de elementos así, ya se tenga en cuenta cómo se van a registrar y qué acciones hay que realizar para conseguir generar y mantener la superficie de forma que encaje con las convenciones que luego servirán para publicar ese resultado “bien hecho”.

También en este yacimiento destacan los descansos – *breaks* -, que, surgidos de una convención abstracta sobre la organización del trabajo, estructuran el ritmo de la excavación al definir cuándo se excava y se para, afectando y afectado por las expectativas de la jornada (al limitar hasta dónde se podrá excavar ese día), los sentidos de los arqueólogos (momentos en los que el cansancio implica descansar o beber agua “fuera de horario”), así como por la configuración espacial de los espacios y caminos de trabajo y descanso. Esta organización del horario de trabajo forma parte de la tradición particular de ese yacimiento, donde también hay otros momentos relevantes como el inicio y el final de la jornada, cuando los estudiantes tienen que guardar las herramientas, limpiarlas, barrer y hacer fotos.

La excavación no se guía por unas reglas fijas que se implementan tal cual, como ya hemos señalado extensamente en capítulos anteriores. Aunque los voluntarios tratan de no desmarcarse de este “prototipo” inicial, inevitablemente generan numerosas variaciones creativas, improvisadas e imprevisibles (excavan de más o de menos, por ejemplo), además desarrollan a su vez acciones heterogéneas para generar las superficies que acabarán siendo el registro total del yacimiento (como el “andamio” de acciones improvisadas).

Esto se ve perfectamente cuando el director español simplemente sugiere un plan de acción, cuando dice que *“si nos da tiempo en esta campaña, en este sondeo de arriba lo que hay que hacer es ir vaciando el aljibe para poder documentarlo bien [...] Depende de cómo vaya el tempo de la excavación y si da tiempo, lo que haríamos sería excavar justo el lateral del aljibe largo que sería como la ampliación de esta área de excavación”*. La expresión “si da tiempo” refleja el carácter inestable del mismo plan de acción, altamente dependiente de la improvisación. El director reconoce que la esencialmente variable posibilidad de percibir lo ausente limitará hasta donde podrá seguir conociendo el yacimiento. No busca por tanto desarrollar un plan fijado de antemano, a través de

fases auto-contenidas y perfectamente definidas por convenciones abstractas, sino, bajo unas normas específicas a esa excavación, conseguir un conocimiento que al final pueda ser válido¹¹⁴.

Otro caso de presencia de la tradición particular del yacimiento se da cuando el director y los supervisores establecen las medidas de seguridad de la excavación. Un evento metodológicamente esencial como la ampliación de la excavación del sondeo, se motivaba, en palabras del director, en: “*crear un escalón en el aljibe que permita luego la visita poniendo una barandilla para que la gente no se caiga*”, porque

“una cosa fundamental que tenéis que tener en cuenta aquí es la seguridad. Vamos a vallar el aljibe para que ninguno tenga la tentación de asomar la cabeza por los laterales, porque está el arranque de la bóveda y puede que se nos caiga. Y vamos a vallarlo y tenéis que tener cuidado de no caer en el aljibe”.

Estas medidas de seguridad, dispuestas con vallas, caminos de acceso, vestimenta y hábitos condicionan la posibilidad de moverse en el yacimiento. Al final, el hecho mismo de recorrer los caminos de seguridad, o cosas de tipo sensorial como el color amarillo de las vallas de seguridad, están evocando este “prototipo” particular del yacimiento. No son una simple materialización de la idea general de “seguridad”.

Las superficies generadas en el sondeo, base para el conocimiento arqueológico normativo, no pueden ser por tanto una “proyección” de la idea del supervisor, que encuentra aquello que buscaba, sino más bien un resultado imprevisible, nunca finalizado. Si estas superficies se consideran suficientemente representativas de un estrato o un evento, se registrarán, momento en el cual el “prototipo” se evoca con más fuerza y es más evidente. De hecho, el registro es la actividad donde se aprecia con más fuerza el peso de las convenciones, en tanto que el uso de sus herramientas y actividades representan una conexión directa con ellas, y permiten producir casi al instante el “resultado novedoso” de la práctica, el único válido según los convencionalismos disciplinares. Sin embargo, el registro también depende de acciones improvisadas, tal como ya vimos en el capítulo 4 al respecto de la fotogrametría y como veremos después con el dibujo.

¹¹⁴ Como señalaba Gavin Lucas, precisamente uno de los problemas de la práctica arqueológica es su consideración como operación lineal (por ejemplo, de la recuperación a la interpretación, con puntos de inicio y final, una idea tomada de la hermenéutica). Este problema está en relación con la consideración hilemórfica de la excavación como una actividad intelectual y no material, que impone el “yacimiento” en un contexto ecológico concreto (Lucas 2012: 217). Claro que Lucas la define en términos sociales (el conocimiento se construiría, como una producción cultural) y materiales (con simetría entre práctica y discurso) (Lucas 2012: 228), algo que, como ya hemos visto, desde nuestra perspectiva cuesta sostener.

En suma, este modelo creativo reconoce el papel de la improvisación en la excavación, y la emergencia del conocimiento en este “cultivo” cuyas ramificaciones articulan la práctica arqueológica. Es más, podría entenderse que los directores, al *implantar* la tradición con sus expectativas, situándolas en lo ausente bajo tierra esperando que emerjan desde la tierra, hacen que el trabajo improvisado de la excavación sea en realidad un *cultivo*, al hacer crecer las expectativas de forma imprevisible hacia la atmósfera.

7.3.2.2.-El aprendizaje del maestro al novato.

Entre los arqueólogos japoneses hay además una importante actividad en la que se transmiten las expectativas: las reuniones o *meetings*. Estas son reuniones que tiene el director (maestro) y los estudiantes (novicios), que sirve para instruirlos en lo que se va a hacer ese día y al siguiente, estableciendo las expectativas. También son una especie de auditoría de lo que se ha hecho ese día o en días anteriores. En el yacimiento japonés, estas reuniones suceden en la casa donde se duerme, antes de ir al yacimiento, después de volver, y a la noche después de cenar y antes de irse a dormir (figura 84). En el caso europeo-japonés se realizan en el edificio que sirve de laboratorio en el departamento de arqueología de la universidad, antes de ir y después de volver del yacimiento. Estas reuniones se hacen independientemente del nivel de cansancio de los estudiantes, y de hecho este cansancio da un valor educativo extra a las mismas, pues representa un cierto sacrificio que sirve para aprender (ver Benedict 2006: 136, 169).



Figura 84. *Aspecto del meeting del yacimiento japonés. A la derecha, armario donde se guardan las cerámicas y las herramientas técnicas, situado en la misma sala, pues se utilizarán en la reunión.*

Normalmente estas reuniones instructivas sirven para que el director (que es también profesor, maestro, de los estudiantes) explique detalladamente el plan del día, los pormenores de la excavación, lo que se ha hecho, medidas que hay que tomar, presentación de informes y diarios de los estudiantes, etc. Por su parte, los estudiantes deben dar sus opiniones, hacer y leer sus informes particulares¹¹⁵. Éstos son como una versión personal del registro que se realiza ese día, y deben incluir las notas recolectadas en sus diarios personales (llamados *sketchbook*) o los croquis con los hallazgos más importantes del día. El director evalúa estos informes y les dice qué deben cambiar.

Un *meeting* comienza con una charla del director. Mientras éste expone, los estudiantes toman apuntes que les servirán para completar sus informes personales. Los únicos estudiantes que hablan en estas reuniones, por lo general, son los más experimentados, que además deben responder por lo que han hecho los estudiantes novatos a su cargo. En Japón existe una jerarquía interpersonal entre compañeros de estudios a razón de su edad. Los estudiantes mayores (*senpai*) están por encima de los menores (*kohai*), y éstos no suelen tratar directamente con el profesor (el *sensei*), sino que primeramente tratan con los estudiantes mayores. Esto es algo característico de la cultura japonesa tradicional (Benedict 2006: 38-60).

No obstante, en excavaciones occidentales, caso del yacimiento de la Edad del Bronce de Lesternick (Reino Unido) también las técnicas pasan de los maestros (que publican mucho) a los aprendices (que publican poco o nada), y los resultados siempre son manufacturados por los primeros. De hecho, se ha dicho recurrentemente que la organización de la excavación europea conlleva una jerarquía vertical pero una división del trabajo horizontal (Witmore 2006). También, como se observa en nuestro yacimiento español, se extienden técnicas y tradiciones entre arqueólogos y estudiantes más experimentados que enseñan y ayudan a otros más novatos.

En el *meeting*, tanto en el yacimiento japonés como europeo-japonés, el director les requiere información diversa sobre lo que han hecho y por qué, qué han encontrado, qué dificultades han tenido o qué interpretaciones han elaborado. Es común que muchos de estos datos sean los mismos que el director expuso durante la excavación o durante el *meeting* anterior. Mientras los estudiantes experimentados hablan, el resto de estudiantes toma notas y redacta sus propios informes, que serán

¹¹⁵ Esto se debe a la tradición académica japonesa, pues los estudiantes van a la excavación para aprobar la asignatura de trabajo de campo (no son voluntarios de la misma forma que ocurre en las excavaciones europeas).

entregados a sus superiores y de ellos pasarán al director. Con todo ello el director pretende configurar un gran diario de la excavación en el cual participan todos los estudiantes.

Estos *meetings* diarios forman parte del trabajo de procesado de la información. Por así decir son una fase más del proceso de excavación donde aparte de interpretaciones se negocian las labores y roles del propio trabajo de campo. Por ejemplo, en la sala principal donde tiene lugar el *meeting* del yacimiento japonés hay una pizarra donde aparecen los nombres de los estudiantes y el equipo del sondeo del que forman parte. Todas las mañanas, antes de partir hacia el yacimiento, el director repasa la pizarra, mostrando los posibles cambios y explicando la razón de los mismos. Durante la excavación los estudiantes necesitan la aprobación del director antes de realizar cualquier cambio en el plan de acción, de forma que si aparece un elemento que no figuraba en el plan inicial, el trabajo se detiene hasta que vuelva el director y de nuevas indicaciones, modificando las expectativas.

En el caso del yacimiento japonés, el director no sólo escucha los avances en la excavación, sino que al mismo tiempo va interpretando lo que los estudiantes le dicen. En una ocasión, después de la explicación de un estudiante experimentado sobre lo excavado en el sondeo, el director le advierte de que podría estar ante un nuevo nivel y debería tener cuidado. Mientras, realiza el gesto de “rascar” con el *gari* para incidir qué tipo de herramienta debería ser utilizada para “tener cuidado” al día siguiente.

En este sentido, el *meeting* sirve para modular la comprensión que los estudiantes tienen respecto del yacimiento, cuyos movimientos y actuaciones estarán guiados por las palabras y ejemplo del director. Por supuesto, éstas no se proyectan como si fuesen un plan completo a implementar, sino que representan un “prototipo”, una guía de a qué hay que atender, que permiten improvisar y hacerlo como parte de un trabajo considerado, en este caso, científico y válido. Parte de esta tradición particular es también el almacenamiento de las cerámicas, que incluye su embolsado y etiquetado, todo lo cual implica limpieza y orden. La limpieza y orden evocan y se describen como un trabajo “bien hecho”, necesario para poder seguir “avanzando” al día siguiente, aunque en el proceso de limpieza se puedan realizar acciones heterogéneas muchas veces consideradas heterodoxas. Algo parecido ocurre con guardar silencio, condición necesaria para que el trabajo esté bien realizado.

Un último ejemplo de la tradición bajo la que trabajan los arqueólogos del yacimiento japonés, es la ausencia de “tiempo libre” tal como lo entendemos nosotros, pues todo el día se considera como día de trabajo. Así, el horario se extiende indefinidamente, y uno no puede acabar de trabajar antes de que llegue la hora prevista. Esto implica que los estudiantes, si ven que van a acabar su tarea

demasiado pronto, comiencen a trabajar de una forma exageradamente lenta, incluso yendo de un lado para otro sin un objetivo concreto, para hacer tiempo hasta que llega la hora de acabar. Esto sucede tanto en la excavación como en el resto de labores cotidianas. De alguna forma, los estudiantes tratan de aparentar que están trabajando constantemente, imitando a sus superiores. Esto fue señalado por uno de los estudiantes del yacimiento japonés, quién al ser preguntado definió esta situación como el “*estricto horario japonés*”.

En relación con lo anterior, en las excavaciones japonesas suele haber fuertes tormentas que implican la detención del trabajo. En una ocasión en el yacimiento japonés hubo una de ellas. A pesar de que ya no se podría excavar más, en lugar de recoger y volver al campamento el equipo decidió esperar durante horas dentro del almacén donde se guardaban las herramientas. El director había dicho a los supervisores que había que permanecer allí hasta la tarde, pero a nadie se le ocurrió empezar o seguir con algún otro trabajo posible. Para justificar esta situación, los estudiantes experimentados repetían las palabras del director diciendo que iba a amainar de un momento a otro (algo improbable).

La necesidad de no contradecir o parecer mal trabajador a ojos del director provocaba un acatamiento extremo de estas órdenes. Como señaló un estudiante, en esta excavación: “*se valora más el tiempo, el proceso, que los resultados*”. En la tradición de este yacimiento, no importa tanto lo bien que estuviese el trabajo, sino el tiempo dedicado a ello. Así que incapaces de contradecir al director señalando el absurdo de permanecer durante horas en el almacén, mojados y pasando frío, los estudiantes prefirieron permanecer callados mirando al cielo, esperando que amainase¹¹⁶ (figura 85).

Este tipo de situaciones muestran que el “prototipo” de la excavación que establece el director no sólo afecta a las expectativas sobre el yacimiento, sino también tiene una dimensión sensorial que afecta a los cuerpos de los participantes en la excavación.

¹¹⁶ Esto además tiene mucho que ver con algunas particularidades de la cultura japonesa, que establecen un predominio de la voluntad por encima de lo placentero. La voluntad debe dominar al cuerpo, necesitando de una autodisciplina férrea. Sólo así puede alcanzarse la “maestría” en algo (Benedict 2006: 142, 168, 172).



Figura 85. *Estudiantes esperando a que la tormenta amaine para seguir excavando.*

La anterior normativa derivó, en algunos casos, en organizar estrictamente tareas cotidianas como la limpieza de la casa donde se dormía, así como otras muestras de disciplina que se observan en manifestaciones como pronunciar “*itadakimasu*” (“gracias por la comida”) antes de comer, o en no empezar a comer hasta que el director se hubiese sentado en la mesa, o decir “*wakarimashita*” (“entendido”) cada vez que el director pide algo. La figura de autoridad que representa el director va más allá de la de un superior jerárquico. Es un maestro, instruye a los estudiantes y éstos deben respetarle y obedecerle. En el famoso libro *El Crisantemo y la Espada*, publicado en 1946 por la antropóloga norteamericana Ruth Benedict, se identifican todos estos patrones de la cultura japonesa, que están entremezclados en toda una red de deudas personales contraídas hacia los maestros, los familiares y el emperador, entre otros. Así, los estudiantes hacen caso del maestro no sólo por su autoridad, sino porque, según el esquema tradicional, han contraído una deuda de honor con él (Benedict 2006: 89).

Todo esto tiene una consecuencia colateral en el trabajo de campo arqueológico, y es que los estudiantes apenas desarrollan su responsabilidad individual dado que todas las labores son colectivas. Como decía un estudiante, en Japón se valora más a aquellos que trabajan mal, pero se

quedan hasta tarde, que aquellos que trabajan bien, pero lo hacen rápido. Terminar de trabajar antes que el superior está mal visto, pero paradójicamente al mismo tiempo el jefe se queda hasta tarde para demostrar que es un “buen jefe”. Este desarrollo de la responsabilidad forma también parte de las convenciones de este yacimiento, e implica también a emociones corporales¹¹⁷ como pueden ser el cansancio y el sentido del deber, que afectan directamente a cómo el trabajo es realizado, al tiempo que generan estrés en los estudiantes.

Esto se entiende teniendo en cuenta la tradición japonesa de respeto a los maestros – de raigambre confuciana –, pero también la historia de la arqueología en general. El director, ya desde los inicios de la disciplina, se ha visto como una figura importante porque que ha de aunar los conocimientos del humanista y del ingeniero. Esto tiene su origen en los inicios de la disciplina, cuando los ingenieros desarrollaron los métodos topográficos de excavación, por ejemplo en las excavaciones borbónicas de Pompeya y Herculano. Así, la excavación no sólo se concibió como una actividad manual sino también intelectual, y por tanto el arqueólogo no podía (puede) ser sólo arquitecto o albañil por separado, sino ambos en el objetivo de registrar los restos (Podgorny 2008: 104). En este sentido la excavación consistiría en *obtener* planos topográficos y antigüedades, algo para lo cual es necesario “un entrenamiento de la mente y de los sentidos en la ingeniería” tanto como en el conocimiento académico histórico (Petrie 1904: 3, cit. en Podgorny 2008: 105).

Como señala Petrie, el director es un maestro - “*master*” - que domina tanto los principios técnicos de la excavación como el estudio académico: “Cada vez que se produzca un hallazgo, deben ser las manos del director las que lo extraen del suelo; el pico y el cuchillo deben estar en sus manos todos los días; y su permanente disposición al trabajo debería leerse en sus manos, de uñas siempre cortas, y en su piel tosca y dura”¹¹⁸ (Petrie 1904: 6-7, cit. en Podgorny 2008: 105).

7.2.3.3.-El dibujo manual como elemento de la tradición particular del yacimiento.

En general, durante el *meeting* se perfeccionan los dibujos y croquis del sondeo, que evolucionan de un simple esbozo a una versión mejorada para la que se utilizan incluso fotografías realizadas con teléfonos móviles. Es común que los dibujos tomados en el campo se digitalicen, pero estas versiones

¹¹⁷ Esto está en relación con la “Affect theory” (Greg y Seigworth 2010), que señala cómo el cuerpo humano afecta y es afectado. Por ejemplo, en ese libro Brian Massumi habla sobre la invasión de Irak y el papel que jugó “la amenaza” como afecto corporal. La amenaza era sentida como una forma de miedo, y en tanto que sentida, no era necesario que se materializase puesto que ya era real. La amenaza es ambiental y su poder reside en su prevención, obligando a sentir y adoptar actitudes ante un fenómeno que se da en abstracto.

¹¹⁸ No obstante, para Petrie el director organiza el trabajo desde lo abstracto: tiene “en su mente una figura del sitio [...] un sitio que, lejos de existir en las capas invisibles de tierra sólida, existe sólo en el papel” (Petrie 1904: 19, 174, cit. en Podgorny 2008: 105).

se realizan sobre la base de los dibujos o croquis hechos a mano con lápiz sobre la superficie del papel, tal como ocurre en las excavaciones occidentales por otra parte.

En el yacimiento japonés, para un dibujo más profesional se utilizan algunas herramientas manuales, tales como papel milimetrado, lápiz, cúter, compás, calibre, cepillo de albañil, y una caja hecha con papel (llamada *obachan-bukuro*) que sirve tanto de papelería como contenedor de piezas cerámicas importantes o limpiadas.

Este registro suele ser la actividad más “cercana” a las convenciones disciplinares, pero sin embargo también tiene una dimensión corporal tal como observamos en el caso de la fotogrametría. Por ejemplo, se observó que a menudo los estudiantes experimentados usan la distancia entre sus dedos como forma de medir las distancias aproximadas en los croquis, respecto de otros dibujos o del plano general del yacimiento (figura 86). Aunque parezca poco exacto, el papel de los dedos es fundamental para calibrar el instrumental técnico, tanto como el sentido del equilibrio lo era para calibrar el *aridado*, el teodolito manual.

La creación de los croquis es el resultado de un proceso tanto manual como de ir rememorando lo que se ha hecho y visto en el campo, en el cual se introducen datos extra tales como fotos y croquis secundarios, para crear una versión que se parezca lo más posible a las superficies o a las piezas halladas. Hacer el croquis es una forma de pensar en las interpretaciones, actividades realizadas, y expectativas para el día siguiente, durante el mismo acto de dibujar sobre la superficie del papel. En este tipo de dibujos importa tanto describir la realidad como expresar la técnica precisa del dibujo. En tanto que uno mire el dibujo y vea en él los elementos técnicos (de acuerdo a las convenciones), entonces será un “buen dibujo”.

Como señala Leibhammer, las convenciones del dibujo, tales como la de poner el foco de luz en la esquina superior izquierda, sirven para dar forma al conocimiento y al mismo tiempo hacen al dibujo homólogo con otros dibujos científicos. Un dibujo manual sirve al espectador para interpretar lo que ve, no sólo por sus características técnicas sino también por la interpretación del dibujante, surgida en el mismo momento de dibujar y presente indirectamente en los trazos que componen el dibujo (Leibhammer 2000: 131). Por decirlo así, el vocabulario del dibujante no se encuentra sólo en su forma de representar la realidad y usar ciertas técnicas (Leibhammer 2000: 133), sino en cómo expresa el conocimiento que está generando en el mismo momento de hacer el dibujo, y asimismo *entender* lo que está mirando. La forma de entender depende en buena parte de técnicas heterodoxas

tales como usar la mano para comprobar que las mediciones de dos dibujos distintos son iguales (figura 86, izq.).

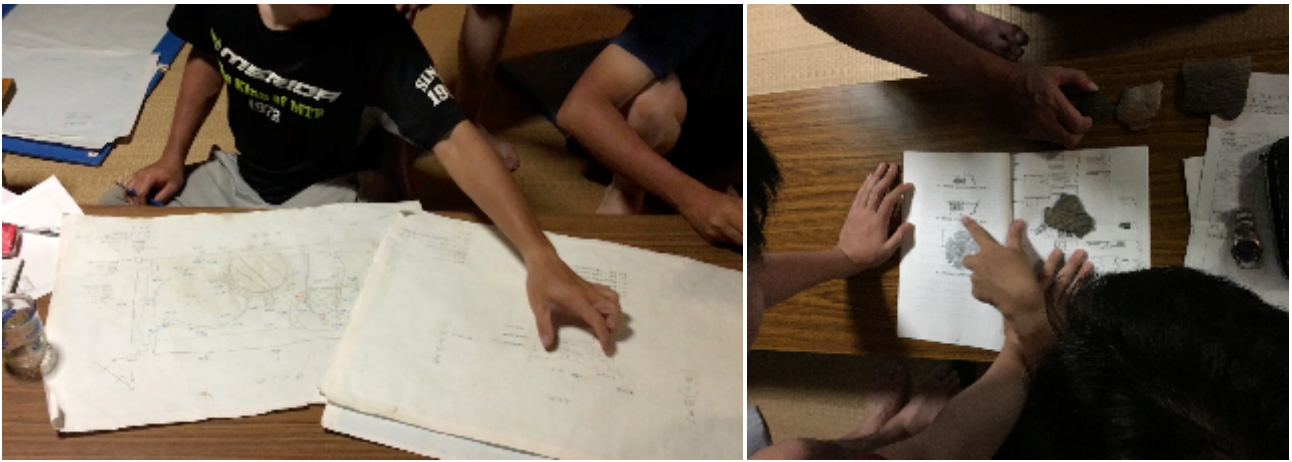


Figura 86. Estudiante midiendo con sus dedos para rectificar el croquis. A la derecha, estudiantes comparando las cerámicas encontradas ese día, con el dibujo de otras halladas en campañas anteriores.

La autoridad científica del dibujo viene después, analizando el dibujo y las convenciones que incorpora, como la luz, la ausencia de sombras, la limpieza o la precisión técnica que desgajan el dibujo de la complejidad de la experiencia vivida (Leibhammer 2000: 135), que es precisamente la que explica la creación del dibujo en primer lugar. Su proceso creativo sirve para entender la realidad en el momento de hacerlo usando herramientas, mente y cuerpo al unísono, expresando las convenciones con el cuerpo - no sólo teniéndolas como un referente abstracto - tal como ocurre en el ejemplo de la mano que se convierte en regla para medir. Como en la figura 86, los arqueólogos interpretan la realidad a través de gestos y expresiones corporales durante todo el proceso de dibujo y re-dibujo, para hacerlo académicamente “correcto” al incluirle el mayor número de convenciones posible.

En las sesiones de dibujo, el director del yacimiento japonés también explica a los estudiantes cómo interpretar distintos fragmentos de cerámica, algo que hace a partir del libro o informe oficial donde se publicaron los tipos cerámicos que supuestamente van a aparecer. Explica el método para identificar a qué objeto pertenecen los fragmentos, primero en función de los motivos decorativos y segundo respecto de su forma. De esta manera, el dibujo dependerá en gran medida de las analogías entre las piezas fragmentadas y las tipologías completas de los compendios bibliográficos. El libro o manual, al igual que el ejemplo del director, conformarán un marco de referencia durante toda la campaña para conocer qué tipo de cerámica se tiene entre manos.

Usualmente el director hace la identificación de la tipología sin consultar el libro, utilizando las manos, reconstruyendo con sus gestos – dibujando - la forma que tendría la cerámica de estar completa, es decir, imaginando con las manos (figura 87). De esta forma, sus gestos complementan (llegando en cierta forma a sustituir) al libro de tipologías. El director, que es también su profesor, se erige así como un maestro con la capacidad de corroborar y guiar con sus gestos toda la actividad de identificación de la tipología, tanto en el gabinete como en el campo. No porque tenga todo el conocimiento en su cabeza, sino porque se le suponen las habilidades para sugerir las convenciones del trabajo preciso, que expresa con su cuerpo y que no se circunscriben a un dominio abstracto.



Figura 87. El director del yacimiento japonés expresando las convenciones con las manos.

De igual manera, siguiendo el ejemplo del maestro¹¹⁹, los estudiantes cogen las piezas y las examinan con las manos. Sólo así los estudiantes pueden saber de antemano qué habilidades van a ser necesarias para hacerlo “bien”. El dibujo estará “bien hecho” no por su precisión técnica, sino por demostrar, por sugerir, que se ha realizado a mano durante horas siguiendo las técnicas convencionales – algo que forma parte de la tradición particular de este yacimiento. Los libros y manuales no enseñan a

¹¹⁹ Esto parte de una idea en la cultura japonesa por la cual todo aprendizaje debe nacer del interior. El maestro realmente no puede enseñar nada (no es una fuente de conocimiento), sino simplemente tiene que establecer las condiciones para que el novicio aprenda por sí mismo, a menudo provocándolo para que reaccione (Benedict 2006: 178).

hacer el dibujo, sino que se aprende con la dedicación, igual que se ve en otras actividades como la jardinería (Benedict 2006: 204) o en la propia excavación.

Interesantemente, en algunos pasos del dibujo de la cerámica se utilizan técnicas manuales heterodoxas, como cuando se han dibujado los puntos y el contorno de la pieza y se quiere reconstruir su diámetro. El borde de la pieza se contornea con un lápiz en un papel vegetal, que se dobla de tal forma que permite calcular el diámetro exacto de la pieza completa (figura 88). Con esto ya señalado, se copia el perfil de la pieza ya dibujada, en ese lado, para reconstruir el perfil completo del objeto. Este dibujo, terminado, podrá ser escaneado y añadido al informe oficial.

Este proceso de dibujo sin usar instrumentos de medición digitales, implica el conocimiento y control de unas técnicas manuales que dependen de, por ejemplo, ir ajustando las dobleces del papel con precisión. Esto muestra como las convenciones presentes en el registro – algo también aplicable a otros casos como la fotogrametría del yacimiento español - no dependen de su conocimiento abstracto sino de saber cómo mover las manos y qué hay que hacer para gestionar los materiales con los que se trabaja.

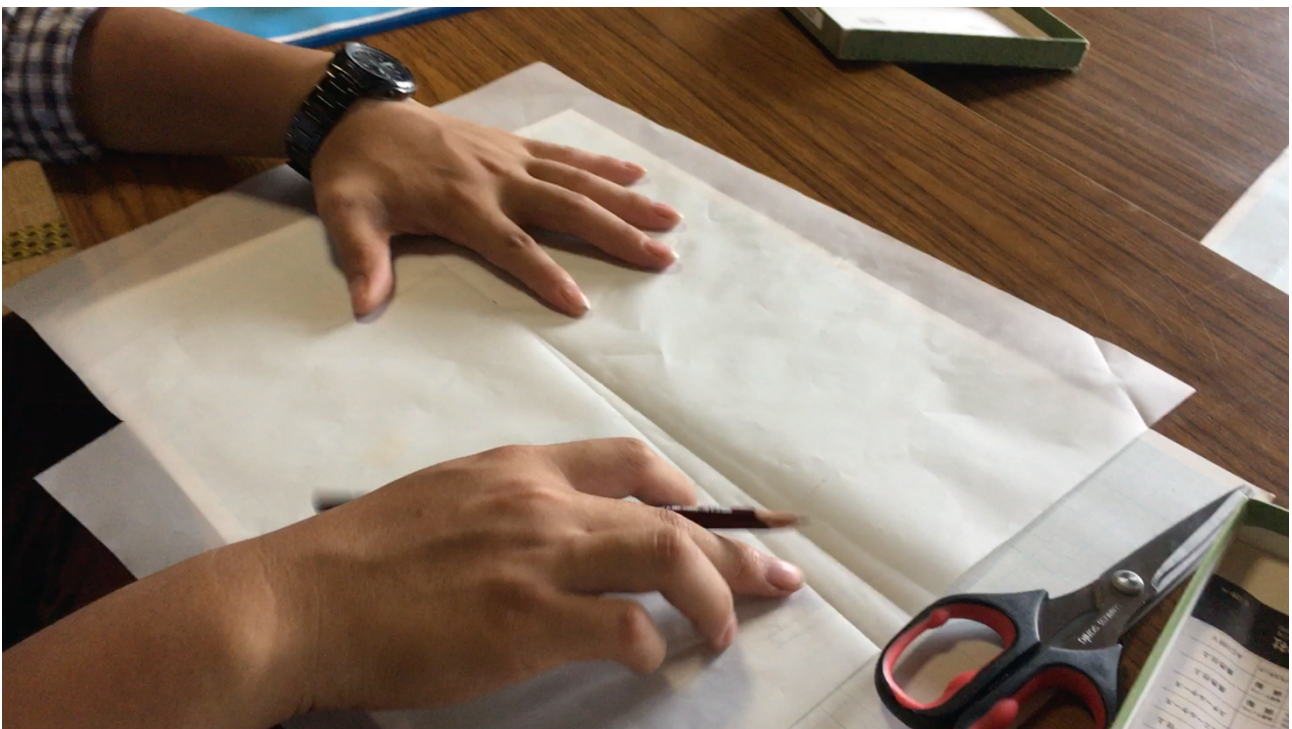


Figura 88. *Detalle del dibujo arqueológico manual en el yacimiento japonés. Una vez dibujado el contorno de la pieza en el papel milimetrado, se traza el contorno del borde en una hoja papel vegetal, que se irá doblando para calcular el diámetro exacto de la pieza. En la imagen, la mano derecha está sobre el dibujo del contorno del borde, y el dedo señala el dibujo del perfil que se ve detrás del papel vegetal. La línea entre la mano izquierda y el punto en que las dobleces confluyen*

muestra el diámetro exacto de la pieza completa, que una vez calculado se señalará en el dibujo en papel milimetrado para completar el dibujo del perfil de la pieza.

En estas actividades se usan técnicas consideradas como anticuadas por los arqueólogos europeos, más proclives a usar instrumentos tecnológicos y bases de datos digitalizadas en tiempo real. Por ejemplo, en el yacimiento europeo-japonés, mientras que éstos registran los distintos estratos con una tableta digital con la base de datos virtual, o con la fotogrametría, casi sin prácticamente hacer nada más, los japoneses suelen hacer dibujo tradicional y toman cotas situando pequeños palillos de madera en cada punto que registran, sobre la superficie del sondeo. Una superficie lisa y llena de estos pequeños palillos indica, sugiere, evoca un trabajo metodológicamente bien hecho y científicamente preciso; tanto como unas fotos perfectamente iluminadas.

En cierta medida, el trabajo de campo arqueológico se basa en este tipo de acciones de carácter artesanal, caracterizadas por habilidades de juicio y destreza que se desarrollan mientras se va creando con las manos, repitiendo patrones provenientes de la tradición (Ingold y Hallam 2007: 13). Esto se ve claramente en una expresión que se observa en todas las excavaciones: “se piensa mientras se dibuja”. Los arqueólogos reconocen la importancia de dibujar a mano, pues involucra tiempo y requiere de cierta habilidad (que se aprende repitiéndola una y otra vez), mientras se trabaja en silencio. Esto permite reflexionar sobre lo que se está percibiendo, incorporando al dibujo elementos observados en el campo, cambiando su interpretación de éstos conforme se dibuja, en un proceso de ida y vuelta. Es decir, se piensa *con* el dibujo en el mismo momento en que se hace.

Bajo el modelo creativo que presentamos aquí, estas labores y características achacables a la cultura japonesa formarían parte, en el contexto particular del yacimiento, al “prototipo” de ese trabajo de campo concreto. En los casos japoneses, el prototipo está muy jerarquizado y estructurado. Aunque en la práctica diaria, y como ocurre siempre, todo el trabajo de excavación sigue siendo en realidad algo imprevisible y creativo.

7.3.2.4.-Cuando chocan dos tipos de expectativas y formas de hacer.

En la figura 89 se observa algo muy interesante en el yacimiento europeo-japonés, y que ejemplifica la existencia de este modelo creativo. Se trata de un caso único donde podemos apreciar la confrontación de arqueólogos europeos y japoneses en un mismo sondeo y en una misma cata, excavada a su vez por ambos equipos simultáneamente con sus propias técnicas y métodos. En la figura se confrontan los dos “prototipos”, particulares en ese yacimiento, que tienen unos y otros,

situación que afectó sustancialmente al devenir de la campaña: los voluntarios y arqueólogos europeos trataban de excavar evocando con ello las expectativas del director europeo, mientras que los japoneses hacían lo propio evocando la tradición de su director.



Figura 89. Sondeo excavado por japoneses y europeos. Se observan los “escalones” que han generado los arqueólogos japoneses, exponiendo la tierra de varios estratos, que se ven en el perfil, simultáneamente. El director japonés señala con la mano uno de los niveles de tierra que han excavado sus estudiantes. Mira esa tierra, y acto seguido trata de identificarla en la secuencia estratigráfica lateral. Durante un rato, bajo la atenta mirada del director europeo (situado fuera de la cata), va trazando con un gesto de la mano una línea imaginaria entre ese estrato y su homólogo en la pared, tratando de comprobar si son el mismo. Con ello trataba de demostrar que la intención

de los europeos de excavar generando superficies homogéneas en toda la cata, era redundante si ya se era capaz de observar toda la secuencia en el perfil.

En la imagen vemos a uno de los directores europeos y al director japonés. Dentro de la cata está el director japonés, y fuera, acucillado, el europeo. El sondeo es una zanja estrecha excavada sobre la superficie del túmulo (ver figura 69). Los europeos buscaban conocer sus fases constructivas, lo cual se realizaba identificando el orden de las sucesivas deposiciones de tierra en su extensión superficial, en toda la superficie de la cata, observando por ejemplo si había sido depositada desde lo alto del túmulo, o si había sido excavada en la misma superficie de la colina, si había sido echada con cestas o empujada, etc. Por el contrario, para los japoneses resultaba fundamental ver la superficie vertical del perfil para, una vez expuesta, entonces registrar los tipos de tierra y las supuestas acciones correlativas a ellos, a través de la sucesión estratigráfica que se ve en la pared.

Cuando los europeos excavaron el sondeo, no estaban de acuerdo con el tamaño de la zanja, pues era demasiado pequeña y estrecha. Estas dimensiones fueron una imposición del director japonés, quién estableció este tipo de excavación en función de las convenciones administrativas que le exigía la prefectura – el gobierno de la región -, ya que el informe debía cumplir con los requisitos que ésta pedía. Estos requisitos indicaban qué dimensiones debía que tener la cata, exigía presentar los dibujos de la secuencia, establecía qué tratamiento había que dar a los hallazgos, etc. Si esto no se hacía como indicaba la norma, la prefectura no seguiría dando permiso para la excavación. Los europeos tuvieron así que aceptarlo.

Los primeros días de la campaña los europeos excavaron la zanja como se suele hacer en las excavaciones del sur de Europa (por ejemplo, en el yacimiento español), empezando por desbrozar la superficie y desmontando de un extremo al otro, en orden, las capas superficiales de la cata para ver la extensión, inclinación o el relieve de los estratos. Esto se hizo junto con la ayuda de estudiantes japoneses, quienes no comprendían bien qué estaban haciendo pues su director les había inculcado otro método.

Llegado un punto, unilateralmente el director japonés decide abrir una nueva y pequeña cata dentro de la zanja excavada por los europeos, ante la sorpresa de éstos, que veían tal acción como una intromisión y como una forma de destruir la información de la superficie. Como ya vimos en el caso del yacimiento japonés, en esta pequeña cata se iba descendiendo mecánicamente, centímetro a centímetro, sin importar los relieves de los estratos.

Como si estuviesen en dos sondeos separados, los europeos continuaron excavando y registrando el trozo de superficie restante a su manera, viendo eventos del pasado en ella, mientras que los japoneses excavaban su propia cata secundaria en la que iban raspando uniformemente los relieves de los estratos, para exponer una superficie representativa de los niveles que se veían en la estratigrafía lateral. Una vez que habían descendido lo suficiente (llegando abajo del todo, al último estrato), abrieron una segunda cata estrecha junto a la primera, en la que descendían hasta el penúltimo estrato que se observaba en la pared, raspando uniformemente y generando otro “escalón” totalmente plano. Después, hicieron lo mismo en otra pequeña cata adyacente, donde se descendía al antepenúltimo estrato que se veía en la pared. En la figura 89 se pueden apreciar estos “escalones”.

El motivo de hacer esto no era otro que mejorar las descripciones sobre la composición de la tierra de los estratos, para ampliar la información que ya les daba la secuencia estratigráfica del perfil, y tener estéticamente el aspecto del yacimiento “desmontado” con superficies de todos los estratos visibles a simple vista. Para los japoneses no había nada en las superficies horizontales que no se pudiese entender observando la estratigrafía lateral, de forma que éstas eran complementarias. Aunque los europeos no veían esto con buenos ojos, al principio colaboraron con los estudiantes japoneses en la excavación de las pequeñas zanjas, si bien pararon de hacerlo cuando consideraron que esto estaba “destruyendo” el yacimiento, en el momento en que dejaron de definirse los relieves de los estratos y sus relaciones en superficie.

Para los europeos esta forma de excavar impedía determinar con claridad cómo se había construido el túmulo, pues se perdía la información de los relieves de las distintas capas de tierra o niveles, así como la oportunidad de observar los eventos del pasado que se rastreaban en toda la extensión de los estratos a lo ancho de la superficie horizontal del sondeo. Excavando de la manera en la que lo hacían los japoneses, los arqueólogos europeos no podían usar el paletín para “seguir el corte”, ni delimitar los estratos, ni estudiar sus relieves, ni entender los procesos humanos del pasado en ellos. De hecho, llega un punto en el que todo el sondeo son varios escalones rectos, catas de unos pocos centímetros de ancho, ante lo cual lo único que pueden hacer los europeos es intentar excavar cada superficie de estas catas secundarias, recomponiendo retrospectivamente los diversos “trocitos” para obtener una imagen en conjunto de la superficie horizontal de un mismo estrato.

La principal explicación para esto es que los europeos siguen el método de excavación en área abierta (*open area*) para estudiar las relaciones entre estructuras, áreas de actividad, tipo de sociedad, etc., propio de la influencia de la teoría antropológica en las arqueologías procesual y posprocesual. Por

el contrario, los japoneses siguen un método basado en los pequeños sondeos para ver la estratigrafía y la cronología, propio de la teoría histórico-cultural. En general, en las excavaciones japonesas observadas aquí, así como en otras que se pueden ver en la literatura (por ejemplo, en Matsura y Okamura 2011 o Mizoguchi 2006) se aprecia un sistema similar donde se excavan las capas superficiales hasta cierto punto, a partir del cual toda la excavación se basa en exponer la estratigrafía del perfil con una zanja profunda. A continuación, se van excavando zonas concretas del resto del sondeo con pequeñas zanjas y catas similares, que exponen horizontalmente la tierra de esos estratos¹²⁰.

Pero, como se puede apreciar, estas dos *formas de hacer* no solamente reflejan dos maneras de orientar en la práctica una misma disciplina con convenciones comunes; formas que al final son homologables y tienen cabida por igual en congresos, eventos y publicaciones, pues sus informes y resultados adquieren unas convenciones comunes que los hacen ser considerados como “bien hechos”. Estas diferencias indican que, como ocurre con las herramientas, pequeños cambios en las expectativas, y en la comprensión de conceptos comunes, tienen repercusiones metodológicas.

Tanto como las diversas formas de excavar conllevan gestos que proporcionan diferentes tipos de conocimiento, las distintas formas de “ver” de ambos grupos de arqueólogos – enraizadas en sus distintas expectativas, en el uso de sus herramientas, o su forma de adaptarse a la ecología de fuerzas del yacimiento –, implican cambios sustanciales en la excavación del mismo sitio. Aún con un mismo objetivo, producir un informe “válido” y “nuevo”, el proceso práctico llega a ser muy distinto, precisamente por la existencia de expectativas distintas sobre cómo hay que excavar, y el desarrollo físico, la evocación, de las mismas. Esto es algo sumamente importante teniendo en cuenta que la excavación es una actividad destructiva, siendo que los “defectos” de cada una de las formas de proceder suponen siempre una cierta pérdida de información.

Esta situación del yacimiento europeo-japonés mostraba por encima de todo el choque entre las dos tradiciones particulares o “prototipos” que se habían creado en el yacimiento por parte de ambos equipos. Aunque todos hacían acciones similares como las de generar y mantener las superficies, los directores y arqueólogos habían transmitido unas expectativas distintas que llevaban aparejadas sus respectivas formas de trabajar (exponer relieves y cambios horizontales de la tierra para unos, distinguir estratos en el perfil para otros). Cuando estas expectativas no podían ser evocadas o

¹²⁰ En ocasiones incluso se excava el sondeo al completo, siguiendo el orden de las capas que se ven en el perfil. En otras ocasiones, como en el interior del túmulo del caso europeo-japonés, se delimitan unas cuadrículas y se dejan testigos entre las mismas, para tener siempre de referencia la secuencia estratigráfica en los casos en que es necesario excavar un área más grande.

sugeridas por los excavadores, los arqueólogos empezaban a preocuparse por el hecho de no poder cumplir con las convenciones, y por ello no conseguir un trabajo “bien hecho”.

En la figura 89 se observa esto en un hecho muy concreto. Vemos al director japonés arrodillado sobre la superficie excavada por los europeos, mirando la superficie horizontal y la estratigrafía en el perfil, tratando de establecer la conexión entre ambas. La superficie horizontal era muy importante para los europeos, pero para el japonés todo el conocimiento que pudiese darle ya lo tenía en el perfil, haciendo redundante el trabajo de los europeos. El director no solamente mira para establecer la relación entre ambos “estratos” (en teoría el mismo, aunque hay dudas pues existen varios muy parecidos), sino que hace un gesto con la mano que consiste en trazar una línea entre la pared y la superficie horizontal, para recrear por “dónde iría” el estrato ya excavado. Con ese gesto traza la correspondencia entre los dos estratos, que en realidad es el mismo pero excavado con dos métodos distintos. Este “puente” entre ambas superficies y tradiciones es pensado y entendido con la trayectoria invisible del movimiento de la mano del director japonés.

Acto seguido, como el director japonés considera que el resultado del trabajo de sus estudiantes, el perfilado de la pared y el raspado de la superficie horizontal, está bien hecho (es decir, que sugiere su “prototipo”) no entiende por qué a los europeos les parece mal, o por qué éstos necesitan seguir excavando toda la zanja al completo. Similarmente, para los europeos las zanjas pequeñas que hacen los japoneses les parecen una forma de perder la información del yacimiento en área abierta, ya que su “prototipo” consiste en una superficie horizontal donde se aprecia el relieve de los estratos y las relaciones entre unas estructuras y otras de manera uniforme.

Por esta razón, el director europeo intenta explicarle a su homólogo japonés la interpretación que él ha hecho de las superficies, tratando de mostrarle elementos que la información de la estratigrafía en el perfil no puede ofrecer. Para ello, en lugar de intentar distinguir los estratos en función de su correspondencia unos con otros (en la superficie horizontal y vertical respectivamente), el director europeo opta por coger el paletín y rascar diferentes tipos de tierra que se ven en superficie horizontal. Luego, usa las manos para mostrar cómo distintos tipos de tierra de la superficie horizontal, que su homólogo sólo había correlacionado con un sólo estrato de la estratigrafía, correspondían realmente a varios de estos estratos del perfil y no sólo a uno, pues el relieve de los niveles tendía a inclinarse. Con las manos le explica cómo unos tipos de tierra se extienden bajo otros. Con ello trata de hacerle entender al director japonés que lo que los europeos buscan es identificar los eventos y actividades humanas que se ven en la distribución de las superficies horizontales, y no tanto interpretar y

correlacionar los estratos una vez ya excavados, usando exclusivamente la secuencia estratigráfica del perfil.

Así las cosas, las diferencias y matices en el modelo creativo de la excavación arqueológica que estamos viendo en el yacimiento europeo japonés, provocadas por la existencia de dos tradiciones en el mismo lugar (cuando solamente debería haber una, caso del yacimiento español o el yacimiento japonés, donde no hubo problemas en desarrollar el trabajo), implicó que poco a poco fuese aumentando la tensión. Los arqueólogos japoneses mantenían su sistema, manual y centrado en la estratigrafía del perfil y generar superficies horizontales y verticales rascando la tierra, dejándola plana, mientras que, por el contrario y en contradicción, los europeos siguen su sistema fotogramétrico centrado en las superficies horizontales y sus relieves. Esta tensión estalló los últimos días de la campaña, cuando el director europeo y el director japonés, igualados en el organigrama del proyecto, no pudieron modificar el plan de acción del otro en un momento en que ambos eran incompatibles, al punto de que la forma de excavar de los otros era vista como destructiva para el yacimiento y carente de todo sentido científico.

Finalmente, los europeos tuvieron que dejar que los japoneses tomaran el mando y terminasen la excavación a su manera, minimizando su papel al de excavar una única cuadrícula en el interior del túmulo (siguiendo las indicaciones del director japonés), o al de registrar con la fotogrametría, que sólo sería usada por los europeos, por otra parte.

Lo que ocurrió aquí no fue solamente un tema puramente metodológico o de relativismo cultural, sino un choque entre las tradiciones, los “prototipos” de ambos equipos, que acabó con la convivencia de las dos metodologías y con el trabajo colaborativo mantenido hasta entonces. Al final el trabajo de los europeos no sugería ninguno de los elementos del “prototipo” japonés, y el de los japoneses tampoco con el de sus homólogos europeos. Y de no hacerlo, el trabajo no sería considerado “científicamente válido” ni “bien hecho”. Este conflicto fatal supuso grandes cambios en la comprensión, excavación y registro del yacimiento: ambos equipos seleccionaron aquellos elementos interesantes para ellos sin tener en cuenta ya al otro equipo, según los requerimientos de sus propias instituciones.

Hay que recordar que por “tradición” o “prototipo” no nos referimos a convenciones y expectativas que están en la mente y que estructuran la excavación desde lo abstracto, sino precisamente a guías de la atención, expectativas que se expresan corporalmente, uniendo conocimiento previo con la experiencia perceptual en ese yacimiento concreto. Su evocación no es la materialización de ese

“prototipo”, pues éste no es un plano o unas reglas ni los materiales son entidades congeladas en el tiempo, inmóviles. Más bien, evocar contiene un significado de tipo sensual: que un trabajo esté bien hecho depende mucho del sentido del gusto de los arqueólogos, de cómo evalúan lo que hacen, así como de las propiedades de los materiales que pueden encajar en el canon disciplinar, en un momento dado de su transformación continua. Son convenciones que se expresan en movimiento, como el lenguaje, y como tal siempre son dependientes de cómo los arqueólogos desarrollan la práctica. Sin embargo, la su ausencia llevaría a un cuestionamiento de la excavación como una actividad científica.

Un último ejemplo donde vemos esta tensión de formas de hacer en el yacimiento europeo-japonés se aprecia en la figura 90, en la que vemos a una estudiante japonesa sentada sobre la superficie excavada por los europeos, mientras barre las estrechas zanjas excavadas por los japoneses.

Como hemos dicho anteriormente, los arqueólogos europeos excavan la superficie horizontal tratando de identificar acciones humanas del pasado en ellas, y los arqueólogos japoneses excavan varias zanjas estrechas para exponer los estratos en el mismo nivel en el que aparecen en la superficie vertical del perfil, en la secuencia estratigráfica. Llegado un momento, el prototipo de los japoneses se impone al de los europeos, que cejan en su empeño de excavar de acuerdo a sus expectativas (como por ejemplo obtener un modelo fotogramétrico donde poder montar y desmontar todas las superficies excavadas). Cuando los japoneses deciden tomar sus cotas se paraliza la excavación y rápidamente los europeos registran la superficie del sondeo. Mientras los japoneses barren el sondeo antes de tomar las cotas, los estudiantes se dan cuenta que pisan la superficie objeto de la atención de los europeos durante las jornadas previas.

Especialmente aquellos estudiantes que participaron en su excavación junto a los europeos son conscientes de que irremediablemente van a pisar y mover la tierra de la superficie horizontal del sondeo durante varias horas. Para minimizar este impacto y “mantener” la superficie un poquito mejor, utilizan zapatillas de andar por casa en lugar de las botas, que son las que se usan para entrar al interior de las viviendas si no se quiere ir descalzo¹²¹. La estudiante con las zapatillas de la figura 90, que excavó con los europeos, “respeto” de esta forma improvisada y heterodoxa la superficie en tanto ésta era el objeto principal de la atención y trabajo de los europeos. De la misma forma, es consciente que sus pisadas están dejando un rastro en la tierra, contraindicado para mantener la superficie de sondeo y seguir excavándola y documentándola. Sin embargo, después de las cotas se dibujó el perfil, y se cerró el sondeo sin fotografiar más la superficie horizontal, ya registrada.

¹²¹ En Japón no se suele permitir entrar con calzado de calle al interior de espacios domésticos.

Lo que estaba “mal hecho” para los europeos, estaba “bien hecho” para los japoneses, pues justamente se había impuesto su “prototipo” y forma de hacer, como vimos anteriormente al respecto de la figura 89. Al final de la campaña la máxima preocupación de los europeos era que, precisamente, la excavación realizada por los japoneses no sería considerada “válida” en Europa.



Figura 90. Esta imagen muestra el desbalance de ambos prototipos en el yacimiento mixto. La arqueóloga, que no tenía más remedio que pisar la superficie excavada y limpiada por los europeos para tomar sus propias cotas, usa las zapatillas de andar por casa para pisarla, intentando minimizar el impacto de sus pisadas en ella. Sin embargo, esta superficie que está pisando, registrada ya por los europeos, tendría que volver a generarse y mantenerse en caso de seguir excavándola. Los japoneses, que habían impuesto su prototipo, ya habían recogido toda la información que consideraban relevante. Seguir excavando bajo esta superficie era para ellos algo redundante que no servía para nada. Para los europeos, la excavación de este sondeo había quedado a medias.

Resumiendo, hemos visto que la metáfora del “cultivo” era muy conveniente pues en ella convergen las principales ideas que exploramos en los capítulos anteriores, además de permitir acoger en primer lugar una idea de conocimiento arqueológico como algo que crece, que une al mismo tiempo subsuelo

y atmósfera con ramificaciones y entramados de otras entidades, espacios, actividades y formas de conocimiento. Veíamos que la creatividad como improvisación se adaptaba mejor a lo que ocurre en la práctica arqueológica, donde no se aplican ideas creativas individuales para hacer cosas novedosas, sino que se sigue una tradición en cuyos patrones repetitivos surgen acciones improvisadas, gracias a la forma que tienen los arqueólogos de expresar el lenguaje con los gestos, y su despliegue de habilidades cuando tienen que corresponder con unos materiales en constante cambio, afectados por fenómenos ambientales que influyen en sus sentidos, situados en la ecología de fuerzas del yacimiento.

Hemos observado que el trabajo de campo arqueológico está articulado por un modelo creativo que se ha tratado de ejemplificar primeramente con el caso del jardín japonés. Básicamente, éste consiste en el trabajo repetitivo dentro de una tradición o “prototipo”, que busca evocar o sugerir, casi sensorialmente, algo que no está presente. El “prototipo” que hemos visto en las excavaciones arqueológicas se basa en las expectativas que pone el director en esa campaña en concreto, que surgen de su experiencia personal previa (sus recuerdos) y de lo que percibe al examinar el yacimiento proyectándose hacia lo ausente. Estas expectativas no flotan en lo abstracto, sino que se expresan con los gestos corporales, y es así como se enseñan y aprenden.

A partir de aquí, los arqueólogos comienzan a trabajar en el terreno, improvisando conforme van apareciendo limitaciones de todo tipo que impiden cumplir con las expectativas, de forma que éstas sólo pueden ser sugeridas. En tanto que los arqueólogos sugieren la tradición bajo la cual trabajan en ese yacimiento particular, lo que hacen es improvisado e imprevisible, pero estará “bien hecho”. Esto permite al mismo tiempo reconocer que son necesarias actividades improvisadas para excavar, aun cuando se obtenga un registro coherente con las convenciones disciplinares abstractas.

Este modelo explica por qué es posible basar el conocimiento arqueológico en superficies inestables que no existen más que un segundo y que se tratan de mantener con “andamios” de acciones improvisadas. De esta forma, los arqueólogos, improvisando y repitiendo movimientos distintos cada vez, es como logran realmente innovar, y conocer, dentro del campo de la arqueología.

8.- Conclusiones.

En el conjunto de esta tesis, en búsqueda de la relación entre creatividad y práctica en arqueología a través de la etnografía de las prácticas arqueológicas, hemos visto un estudio más o menos comparativo entre yacimientos europeos y japoneses, atravesado por la crítica y reflexión teórica acerca de la importancia y naturaleza de los materiales, así como el papel de lo sensorial en prácticas a menudo consideradas únicamente como sociales y abstractas. Con ello, se proponía un entendimiento ecológico de la práctica arqueológica, que implicaba que los arqueólogos y arqueólogas deben ir improvisando ante las transformaciones continuas del medio ambiente del yacimiento. Ello estaba en tensión con sesgos del pensamiento moderno tales como el ocularcentrismo, el perspectivismo y el hilemorfismo, pues como se señala desde la teoría en la que descansa el argumento de la tesis, el entendimiento del mundo y la generación del conocimiento a través de ellos ha implicado el separar al ser humano de los flujos de la vida en la que éste está inmerso, haciendo del conocimiento algo abstracto y artificial. Es por ello que proponíamos que el conocimiento arqueológico surge como un fenómeno orgánico, creado creativamente por personas que están inmersas, circulando junto a otros cuerpos y fenómenos del entorno, en la ecología, flujo, de fuerzas del yacimiento.

A lo largo de esta tesis hemos visto temas que, desde distintos puntos de vista, inciden en una única temática que tiene muchas dimensiones: la creatividad. A pesar de lo que se pueda considerar en un primer momento, la creatividad no siempre está en relación con la producción artística o el progreso económico y tecnológico. No es, únicamente, un elemento abstracto y generador de valor, sino más bien, como hemos señalado en varios casos, algo que viene junto al mismo actuar humano cuando nos movemos. Algo que he encontrado en mis viajes investigando este tema es que, al comentar de qué trataba mi trabajo, muchas veces mi interlocutor daba por sentado que iba a tratar cuestiones estéticas, por ejemplo, cómo los arqueólogos construyen su conocimiento en base a fotografías artísticas y temas similares. Está claro que la creatividad en arqueología se ha comprendido en este sentido estético, y de ahí ha venido su reconocimiento como algo “útil” a la labor tecnocientífica de la arqueología, en principio alejada de su ámbito, complementando la difusión y presentación de los resultados de formas heterogéneas.

En este trabajo se ha buscado desechar esta concepción de la creatividad como innovación estética en arqueología, entre otras cosas porque reproduce un modo de pensar moderno por el cual la práctica arqueológica se reduce a un proceso mecánico cuyos resultados se desligan de las

propiedades cambiantes de la materia, especialmente en el registro. Los resultados se ven como conjuntos de elementos paralizados en el tiempo. Cosas como el informe quedan como resultado final objetivo de un proceso de excavación “terminado”, dejando obsoletos informes más antiguos, siendo creativos en tanto novedosos, siendo novedosos en tanto se comparan con ideas más antiguas que se superan superponiéndolas a otras.

Por el contrario, apostamos por otro modo de entender la creatividad que puede observarse directamente en la emergencia del conocimiento arqueológico en el campo, mostrando la importancia del proceso en sí donde los arqueólogos conocen conforme se mueven en el yacimiento. Ya no se trata de añadir matices pintorescos y artísticos a la labor normativa de la disciplina, sino de replantear en sí cómo funciona la disciplina a la hora de generar sus datos en el trabajo de campo. La creatividad, por tanto, deja de ser un complemento sin relevancia para la práctica científica de campo de la arqueología, y pasa a ser algo fundamental de ella.

Como vimos en el primer capítulo, arte y arqueología se han mantenido como dos disciplinas separadas e independientes. La gran aportación del arte a la arqueología ha sido el aportar su lenguaje y productos artísticos para expresar o ampliar los resultados del trabajo arqueológico, a menudo vistos como limitados a causa de los requisitos disciplinares y la exigencia de objetividad.

No obstante, veíamos como ambas disciplinas comparten de inicio unas prácticas y un modo de pensar común de tipo moderno. Ya vimos en las referencias publicadas cómo artistas y arqueólogos tratan e interpretan lo material de formas bastante similares, con las mismas actividades, conceptos e interpretaciones... aunque luego expresen sus resultados en distintos formatos. Son precisamente esos formatos distintos los que han servido para distinguir y definir, en retrospectiva, ambas disciplinas (es decir, el arte hace cosas estéticas subjetivas y la arqueología informes con datos objetivos). El modo de pensar común a ambas hacía sin embargo compatibles sus resultados.

Yendo a la labor práctica, el punto que buscábamos era señalar que ambas disciplinas no están divididas como si fuesen habitaciones de una casa, separadas y conectadas por estrechas puertas, sino que más bien los expertos de ambas usan recursos, prácticas, conceptos de varias disciplinas al mismo tiempo – en este caso arte y arqueología -, entretejiéndolas en el curso de la práctica. En lugar de hablar de una inter o intra-disciplinariedad, deberíamos hablar de que las disciplinas se tejen en la práctica, donde sus conceptos se expresan y formulan con los gestos, mezclándose sin distinción clara, sin poder separar lo que es de una y lo que es de otra. En la práctica, artistas trabajando con

materiales imitando la arqueología, y arqueólogos usando arte, eran indistinguibles. Sólo separando sus resultados – la obra y el informe – del proceso, es como se podían distinguir ambas, en función de categorías abstractas de esas mismas disciplinas. A pesar de eso, sus resultados seguían siendo compatibles, precisamente porque ambas disciplinas trabajaban en unas mismas convenciones. En la práctica estas convenciones abstractas no son tan determinantes como el fenómeno de la creatividad común a cualquier entramado disciplinar en el curso de la acción.

Por tanto, tratar de buscar una creatividad propia de la práctica arqueológica, una alejada de los sesgos mentalistas del pensamiento común de arte y la arqueología – perspectivismo, ocularcentrismo, hilemorfismo, entre otros -, implicaba centrarse en la práctica donde surge el conocimiento en primer lugar. Esto permitía no solamente entender la práctica arqueológica de forma holística, sino también comprender cómo el ser humano desarrolla la creatividad en actividades cotidianas en general. El reto era observar cómo es esta práctica creativa y en qué afecta a la creación del conocimiento, qué define a la creatividad que aparece en el trabajo de campo, y dónde identificarla.

Para hacer estar labor, era necesario utilizar una metodología de análisis etnográfico con la que obtener datos. La etnografía de la práctica arqueológica es un ejercicio útil para estudiar cómo es la práctica más allá del discurso y la filosofía, pero en su historiografía ha pasado por diferentes tendencias que han focalizado en distintos aspectos del trabajo de campo y la organización social de la excavación. Así, vimos cómo tradicionalmente se ha utilizado el enfoque etnográfico hacia los arqueólogos para estudiar su cultura arqueológica (material o no), perfiles psicológicos, roles institucionales y orientaciones teóricas, generalmente a modo de (auto)crítica y como modo de examinar los elementos que configuran la “construcción” del conocimiento. Estos trabajos también ponían énfasis en el papel de la arqueología en la construcción de identidades nacionales y discursos políticos, el papel de los yacimientos arqueológicos en el desarrollo de las poblaciones locales, y en general en las conexiones de la arqueología con la sociedad contemporánea.

Sin embargo, estos enfoques no explicaban del todo cómo los arqueólogos llegan a *conocer* en el curso del trabajo de campo, ya que analizaban los resultados “finales” de este trabajo o bien aspectos discursivos de tipo abstracto. Esto ha hecho que conocer (tomado como algo abstracto y basado en mediciones objetivas) y percibir (la experiencia subjetiva) hayan quedado separados en las descripciones de la práctica arqueológica, y consecuentemente apenas se haya explorado el papel del cuerpo del arqueólogo, *aprendiendo* durante el trabajo de campo.

Por esta razón el enfoque metodológico hacia la etnografía arqueológica que se ha utilizado aquí es uno que re-introduce el cuerpo. Con esto nos alejábamos de los debates discursivos sobre la organización social del trabajo de campo, y veíamos cómo era la práctica arqueológica en sí, donde el arqueólogo está en un entorno concreto moviéndose y usando herramientas de excavación y registro. Así, la premisa es que el conocimiento no sólo surge de forma abstracta en la mente (para luego proyectarse en los resultados que vemos y analizamos en retrospectiva) sino que también se crea, aprende y expresa con los gestos corporales.

El primer enfoque que vimos a este respecto fue el de Matt Edgeworth (2003), que definía la práctica arqueológica como un “acto de descubrimiento”. El arqueólogo, sujetando el paletín (la herramienta por excelencia de la arqueología) transformaba los materiales “brutos” en “cultura” por medio de dos actividades fundamentales: las “transacciones materiales” y las “inscripciones culturales”. Con este modelo de la práctica arqueológica, Edgeworth trataba de sustituir la metáfora posprocesual del registro “como texto” por la del registro como “material en bruto”, que era transformado de lo natural a lo cultural. Inspirado por la fenomenología, en este enfoque el arqueólogo tiene un encuentro con lo pre-cultural que no ha sido procesado ni significado culturalmente hasta ese momento. A raíz de su descubrimiento (percepción) pasa a ser cultura (conocimiento objetivo que contiene los convencionalismos científicos), en dos fases mediadas por el arqueólogo que moviliza unas herramientas u otras para conseguirlo.

Sin embargo, el enfoque de Edgeworth cae en cierta medida en la lógica dualista que busca criticar, pues mantiene la dicotomía entre naturaleza y cultura a pesar de reconocer la importancia de una y otra para generar el conocimiento arqueológico (no privilegiando sólo la construcción cultural). Asimismo, su modelo reproducía también la doctrina del hilemorfismo, al considerar que la materia podía ser algo pasivo, en “bruto”, que se transforma en algo cultural, relevante para el conocimiento, cuando se “inscribe” con el registro. Sin querer, conceptualización y percepción, conocimiento y experiencia, quedaban separadas en dos fases secuenciales.

Para resolver esta tensión, se introdujo el trabajo de Cristián Simonetti (2018), quién sugiere que excavación y registro (percepción y conceptualización) no ocurren en dos fases separadas sino simultáneamente constituyéndose la una a la otra (no se puede discernir donde empiezan y terminan la una y la otra). Por ejemplo es lo que ocurre cuando se mezclan percepción y memoria conforme el excavador incorpora sus recuerdos y conocimientos en la labor de excavación dependiendo de lo

que va apareciendo, y viceversa. Simonetti expone cómo en realidad cosas abstractas como el lenguaje se expresan y entienden con los gestos corporales. Conocer y experimentar suceden sin distinción temporal mientras se excava, cuando nos adaptamos ecológicamente al espacio de trabajo a través de la práctica.

Así, para entender por ejemplo el concepto de estratigrafía, no solamente se puede depender de conocimiento mental o abstracto (proyectado a lo material) sino que es necesario comprender cómo sucede la deposición de la tierra con el paso del tiempo, lo que tiene que ver con la experiencia de la gravedad. Comprender este concepto sólo puede hacerse si esta deposición es entendida gravitacionalmente en referencia al cuerpo del arqueólogo. En el caso del tiempo, la tradicional conceptualización de colocar el futuro en frente y el pasado detrás es identificable en cómo los arqueólogos hacen gestos con las manos cuando hablan del tiempo. El gesto de la mano (de delante hacia atrás, o de arriba hacia abajo) no es complemento de lo que se dice o se piensa, como si el lenguaje fuese solamente algo abstracto flotando por encima, sino que de hecho es expresión y parte fundamental de ese lenguaje. El concepto de estratigrafía se aprende y se comprende no sólo con la mente sino con el movimiento del cuerpo, en este caso el gesto de la mano, y la forma de adaptarnos a la gravedad.

A partir de aquí, siguiendo este enfoque, comenzamos a estudiar algunos casos observados en las tres etnografías realizadas aquí, en España (yacimiento español) y en Japón (yacimientos japonés y europeo-japonés). En ellas se observaron algunas actividades fundamentales en la excavación arqueológica, presentes en mayor o menor medida en todas las excavaciones. La observación de excavaciones en ámbitos cultural y geográficamente tan lejanos nos permitía hacer extraño lo familiar en nuestras excavaciones, observando cosas que pasamos por alto y que se ven con más claridad en otras.

Una de estas actividades es la generación de superficies. Generalmente los arqueólogos siempre tratan de excavar de forma que se consiga exponer una superficie más o menos uniforme, que es la que luego se registra, y, por tanto, la que permanece para siempre como el yacimiento “real” una vez que éste ha sido destruido. La generación de superficies, tal como la entendían los arqueólogos, partía por una duda ontológica: la viabilidad de mantener “quieto” en el tiempo lo material. Pero, ¿cuándo consideramos que arqueólogos han “llegado” a la superficie del estrato, y dónde comienza y dónde termina ésta? ¿Es posible distinguir estos límites?

Observando esta actividad se puede ver que la tierra suele cambiar muchísimo conforme va apareciendo, y los arqueólogos la pisan, barren, se moja o se seca, etc. Así que ¿cómo se puede considerar que una superficie es *la* superficie de verdad del estrato? ¿No parte esto por una consideración de que el estrato estaba *ahí enterrado* de forma incorruptible hasta que los arqueólogos la han expuesto, como hace un escultor “sacando” la estatua del bloque de mármol? Estas superficies se mantienen ahí durante unos minutos hasta que se documentan. La documentación, por ejemplo la fotogrametría, suponía en los casos observados una objetividad altísima, pues permitía registrar la superficie *tal como es*. Entonces, ¿cómo hacían los arqueólogos para “congelar” en el tiempo, durante esos minutos, la superficie? ¿Cómo evitar que ésta cambiase para que apareciera en el registro *tal como es* no sólo en el momento mismo de su exposición actual, sino *tal cómo era en el pasado* también? La conclusión a la que llegábamos era que... no podían.

Observando detenidamente las acciones de los arqueólogos, uno se da cuenta de que éstos realmente comparten esta duda ontológica. Sabiendo, quizás inconscientemente, que no se podían mantener “quietas” las superficies, trataban de “recrearlas” tal como eran cuando aparecieron, barriendo y borrando huellas, por ejemplo, o utilizando una lona de plástico para disimular los distintos tonos de color que provocaba a luz del sol, o regando la tierra para evitar que se secase, etc. Así, una actividad considerada el máximo exponente de una arqueología precisa, objetiva y tecno-científica... ¡dependía de actividades creativas improvisadas, corporales y ecológicamente situadas! Con estas actividades los arqueólogos, al menos en los casos de estudio, reconocían inconscientemente que es imposible documentar las superficies tal como son.

Pero entender esto pasa por abrirse a una ontología que va contra los métodos y forma de pensar normativos que se utilizan en arqueología. Contra la cancelación del tiempo del registro estático, se busca reintroducir el flujo vital del mundo. En el capítulo 4 y posteriores, vimos cómo, desde el punto de vista de lo que Tim Ingold llama “ontogénesis” - en relación a la noción de *duración* de Henri Bergson, que se enfrenta al tiempo entendido como instantes paralizados puestos en una secuencia lineal -, todo en el mundo está en constante “crecimiento” en procesos de tomar-forma. Todo cambia todo el tiempo, afectado por las fuerzas de fenómenos ambientales que modifican sus propiedades. Las propiedades de las cosas no son algo fijo y estable que se pueda describir objetivamente con los métodos de los que disponemos.

Este enfoque que re-introduce las propiedades cambiantes de las cosas, nos servía para matizar los principales supuestos de teorías importantes hoy en día como el giro ontológico y los enfoques

simétricos, que han intentado reintroducir el papel, la agencia, de lo material en la forma en la que construimos el conocimiento y entendemos el mundo. Por ejemplo, en el caso de la red de la teoría “Actor Network Theory” que proponen autores como Latour, el mundo es constituido por relaciones directas entre humanos y no-humanos, cuyas fases y propiedades pueden separarse con claridad. Según esto, las decisiones de los científicos pueden ser de-construidas y controladas, separando por ejemplo la toma de muestras de tierra, de sus representaciones. Los científicos van y vuelven de las representaciones a las muestras, de forma reversible, conforme van añadiendo características y modificándolas. Según este modelo, podríamos descomponer por separado estas acciones y fases.

Este modelo sin embargo no encaja del todo en la práctica arqueológica, donde no es tan fácil separar los distintos elementos que componen todas las acciones; sencillamente porque suceden en movimiento de forma simultánea en el yacimiento, que no es un laboratorio cerrado con muestras preparadas y acotadas.

Reconocer la compleja naturaleza cambiante de las cosas materiales, supone reconocer que no hay reversibilidad posible. La tierra no es tierra como un todo homogéneo, sino que está compuesta por diversas arenas, piedras y vegetales, se humedece, se seca... no tiene un punto donde es un tipo de tierra “puro”. Y tampoco, como señala Ingold, hay solamente humanos y no-humanos, sino una ecología de fuerzas compleja que afectan a cómo se mueven las cosas y sus procesos de tomar-forma.

Por ejemplo, en el caso de un alfarero, se pensaría que éste coge la “arcilla” y la “moldea”, en fases y con materiales perfectamente definidos. Sin embargo, la arcilla no es moldeada por el alfarero, sino que las manos del alfarero, a través del entramado de nervios y músculos del cuerpo, contraponen sus fuerzas con la resistencia de la arcilla, que previamente ha surgido de la mezcla de tierra y agua en un lugar y tiempo concretos, que a su vez han venido de otros contextos, etc. Por tanto, moldear es una contraposición de fuerzas donde el alfarero *corresponde* con las fuerzas y tensiones de los materiales. En este caso, la arcilla va secándose al aire, obligando al alfarero a *corresponder* con el aire también. En este tipo de labores el ser humano ha de adaptarse a su entorno con la práctica, incorporando y expresando conocimiento y gesto en una actividad improvisada y creativa, mientras se mueve, fluyendo, sin un punto en que podamos dividir sus partes.

Así las cosas, desde este punto de vista, en sí mismo el yacimiento es algo *creativo*.

La generación de superficies es una actividad que se realiza “sacando a la luz” y quitando la tierra “sobrante” de aquello que fue enterrado en el pasado, pues se considera “congelado” en el tiempo, permaneciendo incorruptiblemente ahí abajo. De alguna manera lo que está en el subsuelo se ve como separado de lo que está expuesto a la atmósfera, como si la superficie sobre la que pisamos fuese una “frontera” entre ambos dominios. Lo que está enterrado, consecuentemente, está *esperando ser encontrado*. Esta consideración es similar a aquella que señala Bergson respecto del tiempo. En el mundo occidental se suele entender el tiempo como un conjunto de periodos estancos situados en una línea. Cada periodo se considera como una especie de entidad estanca independiente, conectada a otras mediante periodos de transición que las conectan y que explican su secuencialidad, únicamente visible desde el presente mirando hacia atrás.

Si esto es posible, es porque cada periodo, material o fenómeno, se ha reducido a un conjunto de instantáneas fijas y atemporales, que hacen un todo de solo uno de los momentos de sus trayectorias de vida. Así pues, solemos comprender las cosas cuando ponemos en movimiento todas sus instantáneas, a la manera de las antiguas películas. Esto es precisamente lo que Bergson llama el *pensamiento cinematográfico*, que podemos ver por ejemplo en casos como la fotogrametría en la cual vemos el modelo del yacimiento a partir de la recomposición de las instantáneas de sus superficies, que sirve para, de forma retrospectiva, volver a estudiarlo desde lo abstracto.

Por contra, lo que Bergson propone es que las cosas se extienden en el tiempo, pues *duran*. Es decir, siempre están en constante devenir en un presente incompleto que nunca llega. Es lo que ocurre con cualquier organismo, cuyas células nacen y mueren todo el tiempo haciéndolo siempre distinto. El pensamiento cinematográfico nos impide entender las cosas tal como *son*, y nos obliga a analizar el mundo de forma retrospectiva constantemente desde las representaciones, tal como ocurre, como señala Simonetti, en ciencias como la arqueología, donde propiedades emergentes de la materia son situadas inmóviles en un vacío abstracto.

Por tanto, la idea de que lo que encontramos cuando excavamos es algo *del pasado* responde solamente a la necesidad de la arqueología por amoldar el mundo a categorías de análisis flotando sobre la realidad, que, como vemos, son incapaces de capturar la totalidad de sus propiedades.

Como hemos dicho, la actividad básica de la generación de superficies en el yacimiento arqueológico se basa en excavar la tierra hasta *llegar* a la superficie superior del estrato. Esto se hace para poder registrar esa superficie, registro que luego se acumulará y servirá para, en el futuro, volver al

yacimiento *retrospectivamente* y hacer todo tipo de análisis. En esto se basa buena parte del conocimiento arqueológico objetivo y científico. Pero, ¿y si nunca se está registrando ese estrato realmente? ¿Y si esa superficie que se registra no representa más que un momento concreto de su trayectoria?

Curiosamente, los arqueólogos saben perfectamente que las superficies son ilusorias. Quizá lo sepan por instinto o por puro sentido común gracias a su contacto con el yacimiento, pero esto se aprecia si uno observa cómo los arqueólogos mantienen las superficies. Por ejemplo, cuando aparece un nuevo estrato, se toman una serie de medidas tales como limpiar y desbrozar, no pisar lo ya limpio, evitar descender demasiado en el nuevo nivel, usar instrumental fino, etc. Incluso en ocasiones donde hace viento o llueve, se necesitan realizar acciones extra, caso de colocar una lona de plástico para evitar que penetre el agua en el sondeo.

Incluso en el caso de la fotogrametría, que se supone que es un proceso mecánico y objetivo, el encargado del registro suele pedir la colocación de una lona de plástico para generar una luz homogénea sobre todo el estrato que va a registrar. A menudo, el movimiento del fotógrafo alrededor del sondeo (siguiendo una cúpula invisible) implica que los arqueólogos que sujetan la lona también se vayan moviendo para ir tapando cada zona que va a fotografiarse, en sinergia con el movimiento del fotógrafo. En este proceso, se pone a prueba la resistencia física de los que sujetan la lona, pues han de permanecer quietos durante algunos minutos mientras la sujetan, en tensión, sudando bajo el sol, acentuando su cansancio y potenciando la sed y la desesperación.

Esto muestra el nivel de implicación corporal que exige un proceso aparentemente objetivo y tecnológico como es la reconstrucción digital del yacimiento, además de mostrar cómo la fotogrametría depende de las acciones improvisadas para “maquillar” el estrato y así ocultar las condiciones climatológicas y ambientales que le afectan en cada momento. El resultado de la fotogrametría es sólo una instantánea de un momento concreto, que dejó de existir en el segundo posterior a la toma de la fotografía. Como un *collage*, el yacimiento que se reconstruye está compuesto por imágenes de diferentes momentos temporales, recreados en función de criterios estéticos y subjetivos, producido por movimientos improvisados condicionados por las emociones y los sentidos.

Bajo el punto de vista de que las cosas *crecen*, toman-forma continuamente, las superficies de los estratos que se exponen cambian cuando son expuestas a la atmósfera, se secan, cambian de color,

o se mojan, se convierten en barro, se disuelven o se compactan, los insectos la modifican, el viento las ensucia, etc. La superficie realmente no separa lo de abajo y lo de arriba, como si fuese una interfaz entre atmósfera y subsuelo (entre el pasado y el presente), sino que ambos entremezclan mutuamente *en* la superficie. Es en la superficie donde lo que hay bajo tierra alcanza la atmósfera (caso de las plantas) y donde lo que hay en la atmósfera se introduce en el subsuelo (la lluvia, el sol, etc.). La excavación implica necesariamente la introducción del presente en el pasado, pues la acción de excavación crea de por sí un nuevo evento de la misma forma que la tierra del subsuelo es situada sobre el suelo en la terrera.

Así pues, ¿dónde está el límite *real* de la superficie que se registra respecto a lo que está enterrado y lo que se ha desenterrado? ¿hay un punto de inicio y final de los estratos que están bajo tierra? ¿y dónde están estos límites? ¿allí donde la tierra es arcillosa, u oscura gracias a la acción de las raíces, o donde es arenosa, o disuelta en forma de polvo? ¿un centímetro arriba o más abajo de lo que se ha excavado?

Es decir: si es posible considerar que se hace un registro “objetivo” del yacimiento a partir de definir las superficies superiores e inferiores de los estratos enterrados, en base a límites temporales y espaciales, es por un modo de pensar moderno que presupone que el registro arqueológico está congelado bajo tierra, y que lo que hacen los arqueólogos en suma es sacarlo de ahí abajo, quitando las impurezas de sus alrededores. Esto además reproduce algunas manías: el oclarcentrismo (el privilegio del sentido de la vista y las metáforas de la visión para entender el mundo y el sensorio humano en general), el perspectivismo (el mundo como una entidad objetiva), y el hilemorfismo (la doctrina por la cual se considera que la materia es pasiva y recibe forma y significados abstractos proyectados desde la mente).

Si la fotogrametría, por decir un ejemplo, es posible epistemológicamente es precisamente por seguir estas lógicas, por poder considerar el mundo como una exterioridad material, no-humana, que es comprensible y diseccionable con la mirada. Su mundo es uno que se alcanza con la vista y se comprende con los ojos de la mente, y que se puede insertar fácilmente en los circuitos de consumo contemporáneos de los que la ciencia forma parte.

Observando las superficies hay otro elemento que muestra su inestabilidad: la circulación de lo sólido y lo fluido. La circulación de la tierra y el agua, principalmente, es un aspecto fundamental de cualquier yacimiento arqueológico. Es evidente que la tierra se mueve por el yacimiento a través

de la acción de los arqueólogos llevándola a la terrera, o con fenómenos no fácilmente categorizables como humanos o no humanos tales como el viento que mueve la arena, así como el agua llevada para beber, o cayendo desde el cielo con la lluvia o el rocío.

También circulan de estado en estado. La tierra pasa de estar compacta y húmeda bajo tierra, a ser disuelta en arena y polvo seco durante la excavación, para luego incorporarse a la atmósfera con el aire, y a los pulmones de los arqueólogos con la respiración. Es también movilizada para crear caminos de acceso, cuyo itinerario está determinado por el capricho de años de deposiciones y acciones de animales, humanos y otros fenómenos. En otras ocasiones, la tierra excavada es utilizada para hacer sacos terreros con los que prevenir que el agua de la lluvia penetre en el sondeo o que el viento revuelva su superficie.

Con el agua ocurre lo mismo, cae desde el cielo (o desde la regadera de los arqueólogos) a la tierra y se introduce en ella, convirtiendo la tierra seca en arcilla. Se guarda en el yacimiento en unos lugares específicos, que son los mismos donde hay espacios a la sombra que los arqueólogos aprovechan para mantenerla fresca y descansar (uniendo así circulación y sentido corporal). El agua se lleva al yacimiento congelada, y a causa del calor se vuelve líquida, momento en el que es bebida, aliviando la sed y el cansancio. De los cuerpos de los arqueólogos pasa a la atmósfera en forma de sudor, alimentando la humedad que a su vez provoca sed, que implica ir a por agua, lo que conduce a caminar hacia el lugar donde ésta se guarda (compactando la tierra bajo la que transitan), donde se descansa por unos momentos (articulando así el ritmo de excavación), etc.

Como puede apreciarse, tierra y agua cambian de estado constantemente en una circulación que es *seguida* por los arqueólogos en función de sus acciones, necesidades y sentidos corporales. En el “sistema circulatorio” del yacimiento los arqueólogos no son actores pasivos, sino que están inmersos y forman parte de ella, incorporando tierra y agua, y desplegando su aparato sensorimotor (cuerpo y sentidos juntos en movimiento). Siguiendo esta relación con lo corporal, en el yacimiento aparecen distintos espacios que funcionan a modo de pulmones (espacios de descanso), venas (caminos) y corazón (el sondeo).

Esto lo vimos en relación a cómo los arqueólogos actúan en función de sus necesidades corporales (tales como la sed, el sudor o el cansancio), creando espacios diferenciados en el yacimiento. Estas necesidades explican el uso de vestimenta especializada, ciertos objetos cuya presencia predisponen a trabajar con mayor o menor ánimo (caso de la crema solar por su olor, el agua fresca por su

temperatura, los cepillos por usarse al final de la jornada, etc.). Observar el papel de los sentidos y emociones en el trabajo de campo permitió considerar que la percepción no es algo que simplemente llega a nuestros ojos, o algo que nos pasa, sino que es un fenómeno que sucede mientras nos movemos, cuando se despliegan las posibilidades de lo disponible y lo indisponible en función de nuestros cuerpos. Es decir, en tanto que nos movemos somos capaces de sentir en movimiento, y por tanto, de conocer.

Si hay algo determinante que nos muestra la imagen del “sistema circulatorio” es que es muy difícil distinguir donde comienza y finaliza el movimiento de todos los elementos que lo conforman, pues parece que se suceden continuamente al mismo tiempo, anulando por tanto cualquier distinción dualista entre humanos y no-humanos, sólidos o fluidos. Los humanos con sus cuerpos y sentidos están inmersos en una circulación de la que forman parte, pero que no es enteramente de un solo modo.

Esta imagen nos sugirió una relación con la agricultura, pues esta actividad también trata de la incorporación del agua en la tierra, de la atmósfera al subsuelo, y del crecimiento imprevisible desde el subsuelo a la atmósfera. Curiosamente, esto quedó reforzado cuando en los casos de estudio se observaron las herramientas que usan los arqueólogos. En el caso español, éstas mostraban la particular relación de la arqueología occidental con la albañilería, tanto por su origen (las herramientas arqueológicas fueron tomadas prestadas del mundo de la construcción y las ciencias geológicas y geográficas) como por el uso de las metáforas sobre la *construcción* del conocimiento. De hecho, se ha asociado la labor de la arqueología española con la *construcción* de narrativas sobre la nación española, como vimos al repasar la Historia de la arqueología en este país.

Pero, por otra parte y curiosamente, en otras tradiciones arqueológicas tales como la japonesa, existe una relación íntima de ésta con la agricultura, como vimos respecto a la cultura y pensamiento japoneses. Esto sucede también en el caso de la arqueología, como muestran sus herramientas. De hecho herramientas similares a las que se usan los arqueólogos japoneses están presentes en los almacenes de los jardineros. Esto introducía la jardinería, otra forma de actividad “agrícola”, a las sospechas sobre la relación de la arqueología con el cultivo, que quedó reforzado cuando repasamos la relación histórica entre humanos y naturaleza en Japón, y la forma en la que la adopción de innovaciones agrícolas occidentales sentó las bases del modelo por el cual posteriormente fueron introducidas las ciencias occidentales en ese país, a principios del siglo XX. Este modelo mezclaba las técnicas occidentales con las tradiciones del Japón premoderno, creando versiones *a la japonesa*

de las ciencias occidentales, tal como ocurrió con la arqueología (marcada a su vez por una ordenación temporal distinta y por la tardía introducción de la estratigrafía). En ésta se mantenían costumbres atávicas tales como la sumisión al maestro, al mismo tiempo que se producía la tecnificación de las prácticas y la modernización de algunos discursos sobre el progreso humano.

De hecho, la metáfora del cultivo se utiliza en algunas de las ciencias más modernas de hoy en día, tales como el cultivo de tejidos vegetales. Este tipo de cultivo de laboratorio, cultivo científico, ya sucede en arqueología y lo vemos en acciones como el registro en la superficie del papel. Un explanto de superficies, que se realiza en el campo para luego llevarlo al gabinete, donde se mejora o se digitaliza, para posteriormente excavar teniéndolo en cuenta en el plan de acción.

Con estos mimbres, se proponía la metáfora del “cultivo” del conocimiento en el yacimiento arqueológico, pues en ella tienen cabida las distintas ideas que hemos tratado anteriormente. El conocimiento sería como un árbol, que crece improvisadamente a partir de una circulación conectando subsuelo y atmósfera, y que con sus ramificaciones y enmarañamientos conecta diversos espacios, acciones, conceptos, herramientas, disciplinas, etc. El conocimiento por tanto es inseparable, y conecta, todos los diversos elementos que coinciden en el yacimiento, y su complejidad no se puede aprehender sin reconocerlo, pues con los métodos de registro tradicionales tenderíamos a separar todo ello en partes individuales, sólo vistas en conjunto retrospectivamente.

Influenciado por el caso japonés, se apreció que la relación de la arqueología con el cultivo tenía además una dimensión creativa, que se exploró con el modelo creativo presente en el jardín japonés, como ejemplo de una creatividad - distinta a la idea de “novedad” - aplicable a acciones con cosas que cambian. En este caso el modelo del jardín une la idea del cultivo con la circulación de sólidos y fluidos, en un proceso creativo donde se tiene en cuenta la improvisación. El diseño del jardín no se planea de antemano, pues depende de las constricciones del lugar donde se vaya a crear, de la tradición de su creador, de las peticiones del promotor, así como de las propiedades cambiantes de los organismos y elementos del mismo. El jardín estará “bien hecho” en tanto consiga sugerir o evocar sensorialmente el paisaje de referencia que se intenta reflejar.

Con esto criticábamos la doctrina del hilemorfismo, al reconocer que la creatividad no tiene tanto que ver un fenómeno exclusivamente mental que se puede estudiar mediante productos finalizados y estables (sean objetos o ideas), siempre novedosos y originales creados mecánicamente por genios.

Por poner un ejemplo, un edificio no es el diseño mental del arquitecto “materializado” en la materia, sino que es creado por albañiles que tienen que interpretar e improvisar en el proceso de construcción con los materiales, creando lo que finalmente es el edificio, que por otra parte nunca será “fijo” como el plano que el arquitecto diseñó. Luego, con la exposición al aire va a ir cambiando y modificándose todo el tiempo, siendo que nunca estará “finalizado”. Los albañiles trabajan en la tradición particular del plano del arquitecto y en general en las convenciones de la albañilería, pero no actúan mecánicamente sino improvisando y creando y recreando su tradición, incorporando pequeñas modificaciones que se acumulan, produciendo algo totalmente original surgido no obstante de procesos de copia. En tanto que de alguna manera este producto sugiera o evoque el original, o la tradición particular, o las convenciones, su trabajo estará “bien hecho”. Así, vemos como el modelo creativo a priori exclusivo del jardín japonés también está presente en la albañilería, interpretada tradicionalmente de otra forma en base a la metáfora de “construcción”. Y de la misma forma, también está presente en el trabajo de campo arqueológico.

Los valores tradicionales por los cuales se ha definido la creatividad en Occidente, tales como los de valor, utilidad, novedad y originalidad - lo nunca antes visto, aquello que alimenta la economía y el progreso tecnológico -, contrastan sobremanera con cómo las tradiciones consiguen reproducirse y generar también cosas nuevas a partir de la repetición y la copia. La creatividad como novedad tecnológica dejaba a la artesanía – que trabaja en la tradición - como algo no-creativo, en tanto que repetición.

Contrariamente, ejemplos etnográficos en varios países del mundo muestran que la tradición no depende tanto de copiar motivos tradicionales sino de imitar los gestos que los generaron en primer lugar, provocando que sus resultados nunca sean iguales. Es lo que sucede con la caligrafía, por ejemplo, donde los alumnos, en el transcurso de copiar los ejemplos del maestro, crean obras no exactamente iguales que las que tratan de copiar, que encapsulan los gestos que las han creado; y es esta experiencia, este aprendizaje, lo que otorga valor creativo a la obra. Este es un potente argumento contra-hegemónico que representa una alternativa a la creatividad de Occidente entendida desde el punto de vista de la tecnología, pues nos ayuda a repensar la relación del ser humano con las máquinas en las sociedades desarrolladas, donde la creatividad se ha reducido a un problema mental expresado con el simple toqueo de botones, con un involucramiento corporal cada vez menor.

Los “prototipos” del modelo creativo presente en el jardín japonés no son planos o diseños que han

de implementarse tal cual como sucede con los planos de los arquitectos, sino simples directrices para incluir una serie de elementos que son los que, en conjunto, se consideran exitosos para la evocación del paisaje que se busca hacer. En muchas ocasiones, elementos básicos tales como ríos o fuentes son sustituidos por “ríos” de piedra o “fuentes” de musgo, siempre modificando y adaptando el jardín según el espacio disponible, o a la posición desde la que se observará (comúnmente desde el interior de un palacio), o en función de las peticiones del promotor.

Así las cosas, el jardín no será lo que su diseñador ideó, por una parte debido al carácter creciente de los elementos vivos del jardín, que nunca paran de cambiar, y por otra por el carácter cambiante de la evocación que se busca con el jardín, que puede tener matices que no existían previamente. Tampoco el jardín puede ser considerado una copia, ni tampoco es la proyección de un plan mental preestablecido como ocurre con la arquitectura. Lo importante del jardín no es tanto el diseño ni su estabilidad material en el tiempo (como se les presupone a las obras de arte, por ejemplo), sino *evocar*, en primer lugar, los elementos que se encuentran en los paisajes de referencia y, en segundo lugar, la tradición en sí que consigue evocarlos. Bajo el punto de vista hegemónico sobre la tecnología y la creatividad en términos estéticos, de novedad y utilidad, es evidente que el poder evocativo del jardín japonés no tiene ningún “valor”, y por tanto, puede ser considerado anti-creativo. Si por alguna razón se considera creativo, no es sino por su reducción simplista a obra de arte contemporáneo o a ejemplo de tradición milenaria increíblemente exótica.

Después de las observaciones sobre la generación de superficies y su inestabilidad, la circulación de sólidos y fluidos, el importante papel de los sentidos en el trabajo de campo, la metáfora del “cultivo” del árbol del conocimiento del yacimiento arqueológico y los distintos modelos de creatividad, la propia investigación llevó a fijarse en algo observado en los tres casos etnográficos, al respecto de la creatividad, y que indicaba la existencia de un modelo creativo similar, congruente con lo visto anteriormente.

En los tres casos, los directores más o menos establecían unas indicaciones, que de alguna manera se convertían en los criterios bajo los cuales el trabajo podía ser considerado “bien hecho”. Estas guías, directrices, expectativas, surgían comúnmente tanto de los convencionalismos de la disciplina que el trabajo debía incorporar (el trabajo debía parecer bien hecho tanto como serlo) como de la experiencia previa del supervisor (su conocimiento y recuerdos) como su percepción a la hora de inspeccionar el yacimiento y delinear datos básicos (tipo, cronología, etc.) y las necesidades de adecuación del yacimiento (creación de caminos, espacios de descanso, etc.).

En líneas generales, en el campo de trabajo arqueológico, el director, en base a su experiencia personal y a la realidad del yacimiento a la que debe adaptarse (es decir, en base a su memoria y a su percepción) genera una guía de cómo el trabajo debe ser realizado en esa campaña. Ésta incluye algo de información sobre lo que va a aparecer cuando se excave y de qué cronología es el yacimiento (es decir, qué se puede *esperar*), cómo hay que identificar correctamente los restos, qué hay que hacer respecto de los caminos de acceso y de la organización general del trabajo, etc.

Mientras que el trabajo sugiriese esta “tradición” particular y concreta de ese yacimiento, estaría “bien hecho”, aunque en la práctica en la excavación se hiciesen todo tipo de acciones improvisadas que no serían aceptables en un entorno disciplinar (acciones como las que se hacen para lograr uniformizar la superficie del sondeo para la fotografía, que no siempre son ortodoxas). La “tradición” del director va guiando en general la excavación, pero no sobre la base de un plan (como haría el arquitecto), ni como un diseño mental que es implementado sobre una materia inerte, o algo que los arqueólogos ejecutan sin más de forma mecánica (excavando hasta los estratos y registrándolos de forma aséptica), sino más bien enmarcando la atención de los arqueólogos, que hace que luego las expectativas vayan reformulándose con el discurrir de la propia excavación, en tanto que son expresadas y comprendidas con el movimiento y los gestos corporales correspondiendo con la ecología de fuerzas del yacimiento. Esto hace que la excavación y la “tradición” del director tan sólo se crucen unas pocas veces en la campaña, en aquellas ocasiones en las que se necesita cumplir con los requisitos oficiales con más fuerza (fotografías, toma de muestras, dibujo, cotas, etc.).

Así, el trabajo de campo debe *evocar* la “tradición” particular de cada yacimiento, la metodología y los ejemplos previos que señala el director, para así dejar libertad para poder desplegar las acciones improvisadas que hacen los arqueólogos y que nunca aparecen en ningún registro... pues después de todo se trata de acciones cotidianas a las que apenas se concede importancia. Son estas acciones, puramente creativas, las que muestran más claramente cómo se genera el conocimiento en arqueología, pues son aquellas que no pueden ser capturadas en los registros oficiales.

La “tradición” particular del director es más o menos asimilada por los arqueólogos que éste supervisa, tal es el caso de aquella arqueóloga japonesa que utilizaba zapatillas de andar por casa para no pisar la superficie expuesta por los arqueólogos europeos, pues aunque para ella lo importante era la estratigrafía lateral del perfil y no la superficie horizontal del estrato, sabía que para los europeos esa superficie era vital. Otro es el caso del director japonés señalando con un gesto

de la mano la correspondencia entre la superficie del estrato excavado por los europeos y la estratigrafía lateral, tratando de “traducir” la tradición de los europeos (eventos en la superficie horizontal) en los presupuestos de la suya (la secuencia en la superficie vertical). O el ejemplo del director español señalando los tabiques ausentes de las casas medievales a sus estudiantes, para ir entrenándolos en la identificación superficial de los restos que aún estaban enterrados y que iban a descubrir cuando excavaran.

Estos ejemplos muestran de qué forma se ha afrontado esta tesis. No se ha buscado enfrentar las tradiciones arqueológicas occidental y japonesa, y discernir la mejor o peor, o cual es más creativa; algo que a todas luces no cuadra con el concepto de creatividad que hemos venido tratando hasta ahora. Lo que se ha buscado con esta tesis es identificar ciertos patrones comunes generales de una actividad humana como es la práctica arqueológica, y no buscar el particularismo que hace japonesa o europea a esa práctica. En la Introducción ya se aclaró que la selección de los casos de estudio, en España y Japón, responde a la casualidad, pero también a la oportunidad de poder hacer extraño lo familiar en nuestras excavaciones, tanto como hacer familiar lo extraño, partiendo por el hecho de que ambas tradiciones generan conocimiento válido y homologable por igual pese a sus particularidades.

No ha habido intención de generalizar y enfrentar dos tipos de arqueología, una por ser la nuestra y otra por ser una arqueología exótica y poco conocida. Este es un ejercicio comparativo y agregativo gracias al cual se han podido señalar algunas de las diferencias que hay entre la arqueología japonesa y la europea, en lo que respecta a elementos tales como sus herramientas particulares, por ejemplo. Estudiando la creatividad entre distintas culturas, en un trabajo de campo de una misma disciplina con resultados similares, se podía observar el fenómeno sin necesidad de caer en generalizaciones de la disciplina en Occidente y Oriente, para ver qué constituye la práctica arqueológica y su vínculo con la creatividad en un sentido amplio. Y con ello, poder identificar qué elementos humanos, comunes, de la creatividad, se despliegan en el trabajo de campo arqueológico en general y cuáles son sus dimensiones e impacto para generar conocimiento.

Identificar esto desde una perspectiva ecológica permite dar relevancia a la creatividad como aproximación “metodológica”, al permitir ser conscientes de que las propiedades de los materiales con los que lidiamos son inestables, y que posiblemente las personas del pasado vivían e interactuaban con estos materiales no solamente por las características que hoy nos interesan, sino quizá por otras características que hoy, debido a nuestra forma de entender el mundo, no somos

capaces de reconocer.

Un ejemplo sencillo de esto lo podemos encontrar en el trabajo de Doug Bailey (2012), cuando habla de que un agujero de poste prehistórico se suele interpretar como tal, siempre imaginando el poste de madera que debió estar ahí, que recibe todo el peso interpretativo. Se considera que el agujero es algo colateral al hecho de poner el poste para construir una estructura. Sin embargo, ¿y si lo importante fue crear el agujero en sí? ¿romper la tierra y llegar al subsuelo o sacar algo de él? Esta perspectiva sólo podríamos entenderla en su complejidad teniendo en cuenta la creatividad tal como la hemos entendido en esta tesis.

En este sentido, tener en cuenta cómo se genera el conocimiento en el campo debería servir para reformular y ampliar los métodos tradicionales de registro arqueológico, por ejemplo reconociendo estas propiedades cambiantes y otros modos de acceder a ellas. Esto además sería conveniente para entender los materiales del pasado de una forma más holística y óptica. Y sin olvidar la propia naturaleza del conocimiento arqueológico, que crece y se extiende llegando al punto de que los sistemas de registro más estáticos son incapaces de abarcarlo en su complejidad. En ocasiones ocurre que para interpretar procesos de formación de los yacimientos, o procesos postdeposicionales, normalmente los arqueólogos sí utilizan esta perspectiva. Sin embargo, habría que preguntarse si los métodos de registro que se emplean logran captarla, y si ésta es realmente tomada en cuenta a la hora de interpretar los niveles de ocupación humana (normalmente considerados *culturales*, frente al resto de niveles geológicos considerados o formados por procesos *naturales*).

Encontramos además que formas heterogéneas de conocer los yacimientos suceden inadvertidamente, en acciones que son consideradas anecdóticas y carentes de importancia y que no aparecen en ningún informe, pero sin las cuales no se explicaría cómo se llega a conocer el pasado. Podemos encontrar varios ejemplos de esta arqueología “*con el cuerpo*”.

En Sudán Central, durante la prospección de yacimientos meso-neolíticos en superficie, Víctor M. Fernández (Fernández 2003) cuenta cómo los análisis de los materiales recogidos mostraban una concentración de útiles líticos en la parte central de los yacimientos, y de morteros y cerámicas en la periferia. La interpretación que hicieron fue que los sitios habían sido desmantelados por la erosión, y los niveles superficiales habían sido arrastrados llevando material superior, es decir, más moderno, hacia fuera (los tipos cerámicos conservados en el centro eran los más antiguos). Pero, cuenta Fernández, un día que se encontraban caminando se dieron cuenta de que en las partes bajas

había morteros y cerámicas de mayor tamaño. En ese momento cayeron en la cuenta de que los objetos de mayor tamaño eran arrastrados más lejos porque ofrecen una mayor superficie y el viento y el agua los mueven mejor. Aunque estos procesos habían sido publicados hacía años, fue gracias a ese momento como ellos re-descubrieron este hecho, gracias al movimiento por los yacimientos, haciendo frente al calor, el cansancio, al enfado por la ausencia de evidencias, discusiones con otros miembros del equipo para decidir por dónde ir, el hambre y la sed, etc.

Hay casos similares donde los arqueólogos consiguen entender los yacimientos a partir de acciones fortuitas, en épocas del año infrecuentes, caminando, mirando al horizonte, tocando los restos sin querer, etc. Cosas interesantes de los yacimientos surgen precisamente de observaciones pasajeras donde de repente se observa algo inadvertido hasta ese entonces, en las que no se ha caído porque parecen anecdóticas o porque no se pueden registrar científicamente.

Y no solamente en el contexto del trabajo de campo. Un ejemplo donde la creatividad juega un papel fundamental para entender un yacimiento apareció en prensa hace unos meses¹²², cuando un grupo de arqueólogos australianos descubrieron que unas inusuales pinturas rupestres en miniatura, en Yilbilinji (Parque Nacional Limmen, norte de Australia), se habían hecho en realidad en el pasado usando unas pequeñas plantillas de cerámica hechas con cera de abeja. El hallazgo se produjo gracias a estudios antropológicos previos que describen estas prácticas en la misma región, especialmente en juegos infantiles. Estudiando este arte desde un punto de vista representacional o como un logro técnico fue muy difícil ver este tipo de cosas, que pueden explicar mejor cómo y porqué se ha hecho ese arte en miniatura, pues se aprehenden mucho mejor recreando esas técnicas con las manos o dotando de nuevos significados a los materiales que componen el fenómeno.

Como se ha podido ver en los tres casos etnográficos, la creatividad tiene dimensiones y facetas que son comunes en la práctica arqueológica de distintos países. Aunque puedan parecer distintas, las formas de generar conocimiento en distintos yacimientos están siempre gravitacionalmente situadas en una ecología de fuerzas, un marco de acción concreto, el yacimiento, allí donde ocurre una circulación de sólidos y fluidos que los arqueólogos deben seguir en el “cultivo” creativo del conocimiento, mientras evocan una “tradición” particular que determinará si el trabajo ha sido “bien realizado”. Esto finalmente sirve para saber cómo y cuándo generar superficies, que servirán para rescatar el yacimiento en documentos de registro antes de su destrucción definitiva. Los documentos

¹²²https://www.abc.es/cultura/abci-arqueologos-descubren-australia-arte-rupestre-mas-inusual-mundo-miniatura-202005270141_noticia.html (acceso: 15/07/2020).

de registro son lo que se considera conocimiento arqueológico válido, y ello porque son objetos físicos, novedosos, originales y útiles, que se pueden mirar en la distancia, que son objetivos, atemporales... es decir, representan el apartado creativo de la arqueología en términos de la creatividad hegemónica basada en la novedad.

Lo que aquí se aprecia en realidad, es la convivencia de dos creatividades que sin embargo están en tensión. En arqueología, por su relación con el arte, ha predominado el concepto hegemónico de creatividad alrededor de los conceptos de novedad, unicidad y originalidad. Por eso en las noticias de arqueología predominan las que afirman que tal descubrimiento es “nuevo”, o que es el “primero” de su tipo, o que es el “más antiguo”, etc. La arqueología, como muchas otras ciencias, padece de una ansiedad constante por aparecer como productora de cosas nuevas ante la sociedad, quizá por entender que es necesario para justificar su existencia en el mundo contemporáneo. Como este tipo de creatividad se encuentra hoy en las interdisciplinas y en la tecnología; la arqueología ha ido girando hacia ellas, convirtiéndose cada vez más en una interdisciplina tecnocientífica. La arqueometría es un ejemplo de esta forma de “producción” de conocimiento en arqueología.

Por otra parte, tal como hemos visto a lo largo de este trabajo, existe otro tipo de creatividad, más relacionada con la excavación y la forma que tienen los arqueólogos de moverse en el yacimiento, emparentada con la improvisación, la repetición de la tradición y el carácter emergente de los materiales, que implica una indistinción de las dicotomías clásicas de mente y materia, naturaleza y cultura, sólido y fluido, etc. Estas dos creatividades chocan entre sí y se contradicen. Pero representan de alguna manera dos caminos de lo humano.

Al comienzo de esta tesis se querían afrontar algunos de los problemas relacionados con la evaluación e institucionalización del conocimiento, partiendo de que los métodos para hacerlo se basan en unas categorías analíticas muy específicas que dejan fuera de foco todo un rango de conocimientos sin los cuales no se puede explicar cómo, en el trabajo de campo de las ciencias, surge el “conocimiento objetivo”. Señalar las lógicas que subyacen a estas categorías y el modo de pensar que las sostiene es una forma de resquebrajarlas y cuestionarlas, reconociendo sus limitaciones y el tipo de conocimiento que nos permiten construir... y la utilidad real de este conocimiento.

Otra cuestión a tratar era discernir la naturaleza de la relación entre arte y arqueología, pues ambas, a raíz de su origen emparentado, comparten un modo de pensar en común presente en la forma en la que la arqueología genera conocimiento del pasado. Sus relaciones se han entendido como un

espacio híbrido o interdisciplinar, innovador y enriquecedor, que sin embargo reproduce las manías del pensamiento moderno que se supone, tratan de relativizar. Esto se ve en el mismo hecho de considerar que el arte ofrece modos de expresión heterogéneos y poco normativos, y que la arqueología proporciona el conocimiento científico estable y objetivo.

No obstante, partiendo por observar su modo de pensar común, parecería que cuando colaboran, arte y arqueología no son dos disciplinas separadas. De hecho, sólo podemos distinguirlas a partir de la variedad de sus resultados y modos de expresión “terminados”, pues sus respuestas a preguntas sobre la estética arqueológica o sobre el método de recogida, categorización y análisis de los hallazgos materiales comparten los mismos conceptos sobre la separación de lo cultural y lo natural, de lo mental y lo corporal, etc.

Para escapar de ello, se hacía necesario observar la práctica en sí en la que se genera el conocimiento en primer lugar, que aparece reformulada como una práctica creativa que tiene más que ver con actividades cotidianas como el tejido – en tanto se *tejen* diversos recursos de una y otra -, que con los requisitos y cuestiones disciplinares.

Buscar la creatividad en el trabajo de campo arqueológico también ha servido para reformular el concepto hegemónico de la creatividad basado en la novedad, algo fundamental tanto para comprender a las personas del pasado (sus objetos, tradiciones, acciones, etc.) como para entender la innovación tecnológica contemporánea que marca el paso del progreso humano en la actualidad.

La creatividad, como ocurre con las inter-disciplinas, es un aliciente a la economía de mercado, pues es algo de lo que no disponen las máquinas. No se puede producir. Pero esto ha hecho que la creatividad aparezca únicamente como algo generativo de nuevos *diseños* abstractos que se implementan en lo material por medio de instrumentos. Esto es lo que ocurre con las famosas leyes de Copyright, que rigen la producción cultural en las sociedades contemporáneas. No por nada la creatividad ha venido conceptualizándose en términos históricos gracias a las categorías propuestas por las leyes de propiedad intelectual. Por ello resulta fundamental recurrir a otros modos de comprenderla en función de cosas como la improvisación o la movilización de una tradición. Esto no quiere decir que, como todo es “nuevo” a su manera, todo sea inestable y que el plagio, la formación o el talento no sean elementos importantes a atender. De hecho es todo lo contrario, es reconocer la complejidad del trabajo que hay detrás de cualquier producto creativo, sin reducir la ecología del proceso creativo a ideas mentales fuera de la tradición o a un ejercicio de adanismo

creativo.

Pasa lo mismo con los “productos” creativos, considerados obras “finalizadas” resultado de una creatividad mental que de alguna manera se encuentra encapsulada en ellos. A través de mirarlos, en la distancia, podemos evaluar el proceso tras ellos sin prácticamente mover un dedo. Esto supone, a mi juicio, que la interpretación de los procesos creativos se ha simplificado a un mero intercambio de capital intelectual donde las condiciones materiales del creador son colaterales, secundarias, al verdadero proceso creativo que es localizado en la mente. Esto en la actualidad salpica al estudio e interpretación del pasado, limitándolos.

Aparte de estas cuestiones, este trabajo ha afrontado una crítica de fondo a la ideología *high tech*, esa consideración de que toda tecnología es progreso y que cualquier procedimiento realizado con ella siempre será mejor. Esto es lo que ocurre con las tecnociencias y la arqueometría, por ejemplo, cuya incorporación al cuerpo de métodos modernos de la arqueología apenas se ha cuestionado y debatido en profundidad, viéndolas automáticamente como positivas. Algunas de las razones de que esto haya sido así pueden tener que ver con la evaluación e institucionalización del conocimiento, las puertas de entrada a la academia y el nivel de especialización que se requiere a sus miembros. Así como a la ansiedad por ofrecer cierto tipo de resultados a las entidades de financiación. Lo que en suma muestra que la relación de la arqueología con la tecnología va más allá de la metodología, y tiene dimensiones socioeconómicas que merecería la pena explorar en el futuro.

Como hemos dicho, la relación del ser humano con el mundo ha quedado mediada por las máquinas. La tecnología se ha ido convirtiendo en un fin en sí misma, pues a más tecnología, más progreso, y a más progreso, se supone que mayor relevancia para, en nuestro caso, una disciplina científica. Pero tampoco se ha evaluado en profundidad la conveniencia de estos métodos y técnicas a la hora de comprender el pasado. Naturalmente, gracias a la tecnología podemos registrar, conocer los procesos de formación y postdeposición, datar con precisión, etc., lo que es muy importante y necesario. Pero a menudo la forma que tienen estas técnicas de separar cosas que por naturaleza están juntas, ha sido contraproducente para entender esas mismas cosas.

Contrariamente a esto, he tratado de mostrar que el conocimiento arqueológico surge en movimiento, y en ello la disciplina tiene un alto potencial para explicar y aportar datos para entender al ser humano en su complejidad. Hoy en día somos más dependientes de los objetos que nunca y estamos viendo que nuevos retos como el de la biotecnología, la exploración espacial o el cambio climático,

necesitan de un modo de pensar diferente. Este modo de pensar, que consiste en abrirse al mundo en contraposición de reducirlo en categorías abstractas, a mi juicio puede proporcionarlo la arqueología. Fenómenos globales tales como la pandemia de la COVID19 podrían ser un ejemplo de la interconexión de cosas efímeras y cambiantes como seres microscópicos, sensaciones, costumbres que no dejan rastro, restricción del movimiento, acciones específicas cuyo impacto es únicamente emocional, etc., con la materialidad visible y tangible (objetivamente registrable) de las pantallas de cristal, las mascarillas o los botes de gel hidroalcohólico. Separando estas cosas en categorías distintas a causa de nuestra capacidad para registrarlas, nos puede dar buenos registros, pero nos impedirá entender el fenómeno y su impacto en el ser humano.

Las cosas materiales no deberían servir únicamente para confirmar las narrativas preexistentes (por ejemplo, aquellas creadas por los historiadores o los periodistas). Considerarlas así ha agrandado la separación entre interpretación y registro, impidiendo a la arqueología desplegar todo su potencial para explicar el mundo contemporáneo. Y especialmente ha dificultado que la arqueología pueda generar una comprensión ecológica de cómo vivimos, en la labor de solventar los problemas actuales de forma crítica y contra-hegemónica.

En suma, como hemos visto mediante una filosofía empírica, encontramos que la práctica arqueológica, en general, es tremendamente creativa. Los arqueólogos, como seres creativos, necesitan evocar una tradición particular del yacimiento con su trabajo de campo. Hacerlo implica improvisar, respondiendo y uniéndose a la circulación de agua y tierra, según sus afectos corporales y la ecología de fuerzas cambiantes del yacimiento. Esta especie de “artesanía” relacional y emergente, no planificada, que modifica a lo que hemos de atender, es una especie de “cultivo” del yacimiento, de devenir inesperado. Este cultivo está basado en la incorporación de agua y tierra en el suelo y en las actitudes corporales de los arqueólogos “esperando” aquello que surgirá del suelo y que se introducirá en la atmósfera.

Registrar el yacimiento requiere mantener superficies temporales frágiles, dependientes de acciones creativas e improvisadas tales como ese “andamio” de acciones improvisadas que los arqueólogos realizan mezclando medición y experiencia. Hemos visto que hay una movilización de sólidos y fluidos que convierte al yacimiento en un “sistema circulatorio” que determina cómo se hace el trabajo de campo, cómo se transita y camina por el yacimiento, así como la forma en la que se produce la participación corporal de los arqueólogos. Por otra parte, esta movilización recuerda a un proceso agrícola, donde de igual manera lo que se introduce desde la atmósfera al subsuelo crece del

suelo e invade la atmósfera, anulando la existencia misma de una “superficie” como suelo que separa lo de abajo de lo de arriba. El conocimiento no se construye o se descubre, sino que crece, quizá en forma de un árbol dependiente de las acciones creativas, y cuyas ramificaciones conectan varias dimensiones del trabajo.

La creatividad identificada y el modelo creativo propuesto aquí pueden ser utilizados para explicar otras creatividades y actividades humanas, más allá de los ejemplos clásicos de los artistas y los artesanos. La arqueología nos ayuda a entender cómo la naturaleza humana es constituida en el fluir de todas las cosas, y cómo esto sucede en el *habitar* del mundo que todos los seres humanos compartimos. Una de las aspiraciones de esta tesis era identificar patrones comunes a todas las excavaciones arqueológicas, a fin de proponer un modelo creativo aplicable de forma general. El trabajo etnográfico desarrollado aquí parece sugerir positivamente que el modelo encaja en contextos distintos independientemente de los particularismos y formas de hacer diferentes.

Por último, es importante comprender hacia dónde lleva esta tesis. En un mundo donde nuestras personalidades e identidades están fijadas por las redes sociales, es necesario introducir la idea de la “ontogénesis”, de la transformación continua, de la vida como generadora de formas, en nuestras vivencias personales. Las personas cambian, no somos iguales cuando éramos adolescentes y cuando somos adultos, o cuando comenzamos una tesis y la acabamos. De la misma forma, nuestras relaciones con otras personas cambian, haciendo de nuestra vida social y personal algo dinámico y generativo. O de otra forma: las personas, como seres vivos, no somos estables aunque podamos acumular miles de momentos fijados en el tiempo, en forma de textos, fotografías y vídeos en nuestros “muros” *construidos* con tiempo.

De la misma forma, como hemos venido diciendo, hay que entender que las ciencias no son dominios fijos y estables sino organismos que se hacen y deshacen, al igual que ocurre con sus objetos de estudio. Esto obliga necesariamente a repensar los sistemas estáticos de evaluación de las ciencias, pues quizá no encajen con los futuros temas de interés, tal como puede ser el gran debate ético que se avecina al respecto de los bio-bots.

La arqueología creativa, “*con el cuerpo*”, que se ha propuesto aquí es por fuerza crítica, pues el mero hecho de utilizar otras formas de acceso a la teoría a través de la práctica - filosofía empírica -, desde ya implica una oposición a las jerarquías y estructuras que monopolizan el conocimiento científico en Occidente. Resulta muy complicado definir las características de la arqueología creativa, aunque

sí que podríamos considerar que en ésta el conocimiento es algo que se “cultiva”, y donde percepción y conceptualización son simultáneos y emergentes todo el tiempo. No consiste en simetrías, ni en nuevos materialismos, ni en cosas estéticas. Consiste en improvisar y navegar por las complejidades del mundo.

Con el ejemplo de la creatividad hemos podido ver los rasgos, dimensiones y características de una nueva disciplina que ha surgido de la re-introducción de lo orgánico en la comprensión del trabajo de campo arqueológico. De hecho, esta tesis se ha planteado como una introducción a este nuevo campo de estudio, o como un “capítulo” más de la tradición de estudios antropológicos de esta línea. Como tal, queda a medio camino de muchos otros temas, abriendo la puerta (espero) al desarrollo de más investigaciones que compartan este mismo enfoque creativo.

Esta investigación es un paso para conocer de forma más exacta cómo se produce el conocimiento (que nunca es fijo, sino que crece constantemente), teniendo en cuenta y siendo conscientes de la transitoriedad de todos los momentos del proceso, del cambio permanente.

Aunque podría enmarcarse en una posición teórica relativista, la que comenzó con el posestructuralismo y posprocesualismo - el texto arbitrario y subjetivo y el arqueólogo como autor - al hablar de que la realidad es móvil e imposible de fijar (lo que nos alejaría del conocimiento verdadero), en realidad lo que se propone aceptando esta inestabilidad es reconocerla para adaptar los métodos de registro a las propiedades cambiantes de los materiales, para mostrar que los sistemas de registro actuales están anclados en algo que no se corresponde con la realidad. En cierta medida, aquí se intenta superar y romper con el posprocesualismo, al considerar que reproduce sin querer los conceptos modernos que buscaba criticar.

Por tanto, es necesario desarrollar nuevos sistemas para entender la realidad en su complejidad, lo que quizá nos enseñaría que elementos hoy considerados cotidianos, subjetivos, efímeros o inefables, forman parte inseparable de nuestro objeto de estudio. Si las últimas tendencias teóricas se han fijado en los metalenguajes y las formas de hablar y escribir como forma de analizar lo social (posprocesualismo) y en cómo las cosas materiales afectan de vuelta al ser humano y le hacen significarlas teniendo en cuenta este impacto, construyendo el conocimiento, ahora lo que se propone aquí es fijarse en esa inestabilidad en sí, en cómo nos movemos con el cuerpo dependiendo de los flujos materiales y de fuerzas con los que interactuamos.

A futuro, sería muy interesante poder atender a estas cuestiones en el contexto de excavaciones de arqueología comercial, profesional o de urgencia, donde las dinámicas pueden ser diferentes a las campañas programadas.

Una de las principales aplicaciones de esta investigación, aparte de lo ya comentado anteriormente, es sin duda la realización de auditorías creativas del trabajo arqueológico, para examinar y criticar cómo excavamos en sí, sin circunscribir nuestra labor a la producción de “bienes de valor añadido” de carácter patrimonial o turístico. Quizá una gran aportación de la arqueología al mundo contemporáneo sea su forma de trabajar en sí. En este sentido, observar particularidades como las que hemos tratado aquí implicaría reformular a su vez la formación de los futuros arqueólogos, quizás acercando los estudios de arqueología a disciplinas tales como la jardinería, el tejido, la alfarería, la pintura, la albañilería, la agricultura, o la gastronomía más que únicamente (o exclusivamente) a las humanidades o las tecno-ciencias.

Lejos de anécdotas históricas o monumentos protegidos, de “iluminar” la Historia y re-construir el pasado, creo que la arqueología es fundamental para comprender como se *habita* la vida. Es importante para entender la materia que nos rodea, para entender de qué forma cada elemento modifica este habitar. Y sirve para afrontar, y de ahí que se apueste por la re-introducción de un enfoque ecológico, materialidades difusas como por ejemplo la del fenómeno del cambio climático o la de la COVID19, que no son totalmente sólida o fluida, o natural y cultural, o mental y corporal. Esto es necesario hoy en día, cuando hasta el concepto mismo de un fenómeno humano y global como la creatividad ha sido limitado a las lógicas del pensamiento moderno y posmoderno. Como el cultivo, la vida emerge en procesos imprevisibles, creativa todo el tiempo.

9.-Bibliografía.

- Alberti, B.; Jones, A.M.; Pollard, J. (eds.) (2013). *Archaeology After Interpretation: Returning Materials to Archaeological Theory*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Almansa, J. (coord.) (2013). *Arqueología Pública en España*. JAS Arqueología.
- Andrade, X. (2017). “Ethnography, pataphysics, copying”. En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 189-208.
- Anusas, M. y Simonetti, C. (eds.) (2020). *Surfaces: Transformations of Body, Materials and Earth*. Routledge.
- Avikunthak, A. (2001). “Rummaging for Pasts: Excavating Sicily, Digging Bombay” (vídeo). *Journal of Archaeology*.
- Avikunthak, A. (2002). *Performing death*. Cortometraje. Online.
- Bailey, D. (2005). *Prehistoric figurines. Representation and Corporeality in the Neolithic*. Routledge.
- Bailey, D. (2013). “Art//Archaeology//Art:Letting-GoBeyond”. En Russell, I. y Cochrane, A. (eds.) *Art and archaeology: collaborations, conversations, criticisms*. Springer. Pp. 231-250.
- Bailey, D. (2018). *Breaking the surface. An Art/Archaeology of Prehistoric Architecture*. Oxford University Press.
- Barad, K. (2003). “Posthumanist performativity: toward an understanding of how matter comes to matter”. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 28. Pp: 801–831.
- Barnes, G. L. (1990). “The ‘idea of prehistory’ in Japan”. *Antiquity*, 64(245). Pp. 929-940.
- Barnes, G. L. (1993). *China, Korea and Japan: the rise of civilization in East Asia*. Thames & Hudson.
- Barrett, J. D.; Peterson, D. R.; Hester, K. S.; Robledo, I. C.; Day, E. A.; Hougen, D. P.; Mumford, M. D. (2013). “Thinking about applications: Effects on mental models and creative problem-solving”. *Creativity Research Journal*, 25(2). Pp. 199-212.
- Barrett, J. D.; Vessey, W. B.; Griffith, J. A.; Mracek, D.; Mumford, M. D. (2014). “Predicting scientific creativity: the role of adversity, collaborations, and work strategies”. *Creativity Research Journal*, 26(1). Pp. 39-52.
- Barry, A. y Born, G. (2013) (eds.). *Interdisciplinarity: reconfigurations of the social and natural sciences*. Routledge.

- Bartu, A. (2000). "Where is Çatalhöyük? Multiple sites in the construction of an archaeological site". En Hodder, I (ed.) *Towards a reflexive method in archaeology. The example at Çatalhöyük*. McDonald Institute for Archaeological Research y British Institute of Archaeology, Ankara, Cambridge, Londres. Pp. 101–109.
- Bateman, J. (2006). "Pictures, ideas and things: the production and currency of archaeological images". En Edgeworth, M. (ed.) *Ethnographies of Archaeological Practice: Cultural Encounters, Material Transformations*. Altamira Press. Pp. 95-102.
- Batten, B. (2017) "Climate and environment in History". En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 23-38.
- Bender, B.; Hamilton, S.; Tilley, C. (1997). "Leskernick: Stone worlds, alternative narratives, nested landscapes". *Proceedings of the Prehistoric Society* 63. Pp. 147-178.
- Bender, B.; Hamilton, S.; Tilley, C.; Anderson, E. (2007). *Stone worlds: narrative and reflexivity in landscape archaeology*. Left Coast Press.
- Benedict, R. (2006). *El Crisantemo y la Espada. Patrones de la cultura japonesa*. (1946). Alianza Editorial.
- Bergson, H. (1963). "La evolución creadora". En VVAA. *Obras Escogidas*. Aguilar. Pp. 433-755.
- Bhaskar, R. (1975). *A Realist Theory of Science*. Brighton: Harvester.
- Bhaskar, R. (1989). *Reclaiming reality: a critical introduction to contemporary philosophy*. Routledge.
- Binford, L. (1989). *Debating Archaeology*. San Diego: Academic Press
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge University Press.
- Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. Routledge.
- Born, G. y Barry, A. (2013) "Art-Science: From public understanding to public experiment". En *Interdisciplinarity: reconfigurations of the social and natural sciences*. Routledge. Pp. 263-288.
- Bucher, A; Choki, S.; Lamml, D. (2017). "Tigers and Splashes: An Action-Oriented Art and Art Education Exchange between Bhutan and Switzerland". En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 163-181.
- Buchli, V.; Lucas, G. (2001). "The absent present: archaeologies of the contemporary past". En Buchli, V. y Lucas, G. (eds.) *Archaeologies of the Contemporary Past*. Routledge. Pp. 3-18.

- Bulut, C.; Eren, H.; Halac, D. S. (2013). "Which one triggers the other? Technological or social innovation". *Creativity Research Journal*, 25(4). Pp. 436-445.
- Buhrman, K. (2017). "Knowledge of nature and craft. Researching the history of science, mathematics, and technology in Japan before 1600". En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 364-377.
- Callahan, R.; Stack, T. (2007). "Creativity in Advertising, Fiction and Ethnography". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp. 267-283.
- Callon, M.; Latour, B. (1992). "Don't throw the baby out with the Bath School! A reply to Collins and Yearley". En Pickering, A. (ed.) *Science as practice and culture*. Chicago: University of Chicago Press. Pp. 343-368.
- Calva, G. C.; Vargas, J. P. (2005). "Cultivo de células y tejidos vegetales: fuente de alimentos para el futuro". *Revista Digital Universitaria*, vol. 6 (11).
- Cameron, S. C. (2004). Art from archaeology: Simon Callery's segsbury project in cross-disciplinary context. Department of Archaeology, Cambridge University. Inédito.
- Carver, M. (2009). "Early Scottish monasteries and prehistory: a preliminary dialogue". *Scottish Historical Review*, 88 (2). Pp. 332-351.
- Castañeda, Q. (1996) *In the museum of Maya culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Castañeda, Q.; Matthews, C. (2008). "Introduction: ethnography and the social construction of archaeology". En Castañeda, Q. E.; Handler, R., Hollowell, J.; Leone, M. P.; Nicholas, G.; Pyburn, K. A.; Zimmerman, L. J.; (eds.) *Ethnographic archaeologies: reflections on stakeholders and archaeological practices*. AltaMira Press. Pp. 1-23.
- Castañeda, Q. E.; Handler, R., Hollowell, J.; Leone, M. P.; Nicholas, G.; Pyburn, K. A.; Zimmerman, L. J. (2008). *Ethnographic archaeologies: reflections on stakeholders and archaeological practices*. AltaMira Press.
- Chittock, H. (2016). "Categorising the Iron Age: Similarity and Difference in an East Yorkshire Assemblage". En Valdez-Tullet, J. y Chittock, H. (eds.) *Art with Archaeology*. Archaeopress. Pp. 97-112.
- Christiansson, H.; Knutson, K. (1989). "The Bjurselet settlement III, vol 1, finds and features: Excavation report for 1962 to 1968". *Societas Archaeologica Upsaliensis*. Uppsala University.
- Clifford, J. (1986). "Introduction: Partial Truths". En Clifford, J. y Marcus, G.E. (eds.) *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University of California Press. Pp. 1-26.

- Classen, C. (1997). "Foundations for an anthropology of the senses". *International Social Science Journal*, 49(153). Pp. 401-412.
- Clifford, J. (1988). *The Predicament of Culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cochrane, A. (2016). "Preface: The paragone has gone". En Valdez-Tullet, J. y Chittock, H. (eds.) *Art with Archaeology*. Archaeopress. S/p.
- Cochrane, A.; Russell, I. (2007). "Visualizing archaeologies: A manifesto". *Cambridge Archaeological Journal*. 17(1). Pp. 3-19.
- Connah, G. (2010). *Writing about archaeology*. Cambridge University Press.
- Colwell-Chanthaphonh, C. (2006). "Memory pieces and footprints: multivocality and the meanings of ancient times and ancestral places among the Zuni and Hopi". *American Anthropologist*, 108 (1). Pp. 148-162.
- Corazza, G. E. (2016). "Potential originality and effectiveness: The dynamic definition of creativity". *Creativity Research Journal*, 28(3). Pp. 258-267.
- Comina, C.; Sotiropoulos, P.; Maroulakis, S.; Vacha, D.; Mandrone, G.; Masturzo, N.; Matsumoto, N.; Seike, A. (2020). "Geophysical surveys over and inside the Tobitsuka Kofun-Okayama prefecture". *Journal of Archaeological Science: Reports*, 30. Pp. 102-256.
- Criado Boado, F. (2012). *Arqueológicas, la razón perdida*. Bellaterra.
- Cropley, A. (2016). "The myths of heaven-sent creativity: Toward a perhaps less democratic but more down-to-earth understanding". *Creativity Research Journal*, 28(3), 238-246.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). "Society, culture, and person: A systems view of creativity". En Sternberg, R. J. (ed.) *The nature of creativity. Current psychological perspectives*. Cambridge University Press. Pp. 325-339.
- Csordas, T. J. (1990). "Embodiment as a Paradigm for Anthropology". *Ethos*, 18(1). Pp. 5-47.
- Davidson, I.; Noble, W. (1993). "Tools and language in human evolution". En Gibson, K. R. y Ingold, T. (eds.) *Tools, Language and Cognition in Human Evolution*. Cambridge University Press. Pp. 363-388.
- De Boer, T. (2004). *Shovel bum: Comix of archaeological field life*. Rowman Altamira.
- Deleuze, G.; Guattari, F. (2004). *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. B. Massumi. Continuum.

- Demoule, J. P. (2012). "Archéologie, art contemporain et recyclage des déchets". *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*. Vol. 58. Pp. 160-177.
- Derrida, J. (1993). *Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and Other Ruins*. Trad. P.A. Brault y M. Nass. University of Chicago Press.
- Díaz-Andreu, M., y Mora, G. (1995). "Arqueología y política: el desarrollo de la arqueología española en su contexto histórico". *Trabajos de prehistoria*, 52(1). Pp. 25-38.
- Dupree, L. (1955). "The artificial small group and archaeological excavation". *American Antiquity* 20 (3). Pp. 271.
- Doi, A. (2017). "Dobrak! Taking matters into their hands". En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 117-132.
- Dore, R. P. (1960). "Agricultural improvement in Japan: 1870-1900". *Economic Development and Cultural Change*, 9(1, parte 2). University of Chicago Press. Pp. 69-91.
- Edgeworth, M. (2003). *Acts of discovery: An ethnography of archaeological practice*. (Original de 1991, reeditado en 2006). British Archaeological Reports (Vol. 1131).
- Edgeworth, M. (2006). *Ethnographies of archaeological practice: cultural encounters, material transformations*. Walnut Creek: Altamira.
- Edgeworth, M. (2010). "On the Boundary: New Perspectives from Ethnography of Archaeology". En Garrow, D.; T. Yarrow, T. (eds.) *Archaeology and Anthropology: Understanding Similarities, Exploring Differences*. Oxford: Oxbow Press. Pp. 52-68.
- Edgeworth, M. (2012). "Follow the Cut, Follow the Rhythm, Follow the Material". *Norwegian Archaeological Review*, 45 (1). Pp. 76-92.
- Edwards, W. (1991). "Buried discourse: the Toro archaeological site and Japanese national identity in the early postwar period". *Journal of Japanese Studies*, 17(1). Pp. 1-23.
- Erdur, O. (2003). "On the "value of knowledge": The conditions and the possibilities of archaeological knowledge production in Turkey". En Erdur, O.; Duru, G. (eds.) *Arkeoloji: Niye? Nasil? Ne icin? (Ar- chaeology: Why? How? What for?)*. Estambul: Ege Yayinlari.
- Fang, L. (2017). "Anthropological Studies of Urban Art Districts: The Thinking behind the Exploration of Dashanzi Art District". En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 93-116.
- Fernandes, A. (2016) "The fate of a thinking animal: the role of Upper Palaeolithic rock-art in mediating the relationship between humans and their surroundings". En Valdez-Tullet, J. y Chittock, H. (eds.) *Art with Archaeology*. Archaeopress. Pp. 13-32.

- Fernández-Abascal, E. G.,; Díaz, M. D. M. (2013). "Affective induction and creative thinking". *Creativity Research Journal*, 25(2). Pp. 213-221.
- Fernández Martínez, V. M. (1985). "La seriación automática en arqueología: Introducción histórica y aplicaciones". *Trabajos de prehistoria*, 42. Pp. 9-49.
- Fernández Martínez, V. M. (1988). "El asentamiento ibérico del Cerro de las Nieves (Pedro Muñoz, Ciudad real)". *Actas I Congreso de Historia de Castilla-La Mancha*. Pp. 359-369. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.
- Fernández Martínez, V. M. (1997). "Una aproximación a la arqueología y el humor". *Complutum*, 8. Pp. 335-368.
- Fernández Martínez, V. M. (Ed.). (2003). *The Blue Nile Project: Holocene Archaeology in Central Sudan*. Universidad Complutense de Madrid.
- Fernández Martínez, V. M. (2006). *Una Arqueología Crítica: ciencia, ética y política en la construcción del Pasado*. Madrid, España: Crítica.
- Flannery, K. V. (1976). *The early Mesoamerican village*. New York: Academic Press.
- Flannery, K. V. (1982). "The golden Marshalltown: a parable for the archeology of the 1980s". *American Anthropologist*, 84(2). Pp. 265-278.
- Fokkens, H. (1996). "The Maaskant project: Continuity and change of a regional research project". *Archaeological Dialogues*, 3 (2). Pp. 196-215.
- Foucault, M. (1984). *Space, knowledge and power*.
- Furnham, A. (1988). *Lay theories: Everyday understanding of problems in the social sciences*. Pergamon Press.
- Fuqua, D. (2017). "Classical Japan and the continent". En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 38-53.
- García, J.L.; Cara, L.; Flores, I.; Ortiz, D. (1990) "Urbanismo en Rabad al-Musalla de Almería. Excavaciones en C/Álvarez de Castro". *Anuario Arqueológico de Andalucía 1990 III. Actividades de Urgencia: Informes y Memorias*. Junta de Andalucía.
- Gay, S. (2017) "Commerce and towns in medieval Japan". En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 390-402.
- Gell, A. (1992). "The technology of enchantment and the enchantment of technology". En Coote, J.; Shelton, A. (ed.) *Anthropology, Art and Aesthetic*. Clarendon. Pp. 40-66.

- Gell, A. (1998). *Art and agency: an anthropological theory*. Clarendon Press.
- Gero, J.; Lacy, D. M.; Blakey, M. L. (1983). *The socio-politics of archaeology*.
- Gero, J. (1991). "Genderlithics: Womens Roles in Stone Tool Production". En Gero, J. y Conkey, M.W. (eds.) *Engendering Archaeology*. Oxford: Basil Blackwell. Pp. 163-193.
- Gero, J. (1996). "Archaeological practice and gendered encounters with field data". En Gero, J. y Conkey, M.W. (eds.) *Engendering Archaeology: Women and Prehistory*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press. Pp. 251-280.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.
- Georghiu, D.; Barth, T. (2019). *Artistic Practices and Archaeological Research*. Archaeopress.
- Georghiu, D. (2009). *Artchaeology: a sensorial approach to the materiality of the Past*. Unarte.
- Gibson, J. (1966). *The senses considered as perceptual systems*. Oxford: Houghton Mifflin Co.
- Gibson, J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin Co.
- Glăveanu, V. P. (2014). "Revisiting the 'art bias' in lay conceptions of creativity". *Creativity Research Journal*, 26(1). Pp. 11-20.
- Glăveanu, V. P.; Lahlou, S. (2012). "Through the creator's eyes: Using the subjective camera to study craft creativity". *Creativity Research Journal*, 24(2-3). Pp. 152-162.
- Glovier, E. (2016). "Experiential Art and Archaeology: visual material engagements". En Valdez-Tullet, J. y Chittock, H. (eds.) *Art with Archaeology*. Archaeopress. Pp. 141-156.
- Gnecco, C. (2017). "Excavando arqueologías alternativas". En Gnecco, C. *Antidecálogo, diez ensayos (casi) arqueológicos*. Madrid, JAS Arqueología. Pp. 141-154.
- Gombrich, E. H. (1963) "Art and Scholarship. In *Meditations on a Hobby Horse, and Other Essays on the Theory of Art*". Phaidon. Pp. 106-119.
- González Álvarez, D. (2013). "Las "excavaciones de verano": forjando super arqueólogos fácilmente precarizables". *Revista Arkeogatzte* (3). Online.
- González-Ruibal, A. (ed.) (2007). "Arqueología Simétrica. Un Giro Teórico sin Revolución Paradigmática". *Complutum*, 18.
- González-Ruibal, A. (2018). "Antropoceno, arte, arqueología". Conferencia en el Cuartel de Artillería, Murcia. Abril de 2018.

- Goody, J. (2002). "The anthropology of the senses and sensations". *La ricerca folklorica*. Pp. 17-28.
- Goodwin, C. (1994). "Professional Vision". *American Anthropologist*, 96 (3). Pp. 606-633.
- Goodwin, C. (2000). "Action and Embodiment Within Situated Human Interaction". *Journal of Pragmatics*, 32. Pp. 1489-1522.
- Goodwin, C. (2002a). "Pointing as situated practice". En Kita, S. (ed.) *Pointing: Where language, culture and cognition meet*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates. Pp. 217-241.
- Goodwin, C. (2002b). "Time in action". *Current anthropology*, 43(S4). Pp. 19-35.
- Goodwin, C. (2006). "A linguistic anthropologist's interest in archaeological practice". En Edgeworth, M. (ed.) *Ethnographies of archaeological practice: Cultural encounters, material transformations*. Pp. 45-56.
- Gosden, C. (1999). *Archaeology and Anthropology: A Changing Relationship*. London: Routledge.
- Gosden, C. (2005). "What do objects want?". *Journal of archaeological method and theory*, 12(3). Pp. 193-211.
- Gosden, C. y Marshall, Y. (1999). "The Cultural Biography of Objects", *World Archaeology* 31(2). Pp. 169-178.
- Gregg, M. Y Seigworth, G. J. (2010). *The affect theory reader*. Duke University Press.
- Guilford, J. P. (1950). "Creativity". *American Psychologist*, 5. Pp. 444-454.
- Habu, J.; Fawcett, C. (1999). "Jōmon archaeology and the representation of Japanese origins". *Antiquity*, 73(281). Pp. 587-593.
- Hamilakis, Y. (2011). "Archaeological ethnography: a multitemporal meeting ground for archaeology and anthropology". *Annual review of anthropology*, 40. Pp. 399-414.
- Hamilakis, Y. (2015). *Arqueología y los sentidos*. JAS Arqueología.
- Hamilakis, Y. (2016). "Decolonial archaeologies: from ethnoarchaeology to archaeological ethnography". *World Archaeology*, 48 (5). Pp. 678-682.
- Hamilakis, Y.; Anagnostopoulos, A. (2009). "What is archaeological ethnography?". *Public archaeology*, 8 (2-3). Pp. 65-87.

- Hamilakis, Y.; Anagnostopoulos, A.; Ifantidis, F. (2009). "Postcards from the edge of time: archaeology, photography, archaeological ethnography (a photo-essay)". *Public Archaeology*, 8 (2-3). Pp. 283-309.
- Hamilakis, Y. e Ifantidis, F. (2013). "Photo Essay: The Other Acropolises: Multi-Temporality and the Persistence of the Past". *The Oxford Handbook of the Archaeology of the Contemporary World*. Pp. 759-80.
- Hamilakis, Y.; Ifantidis, F. (2016). *Camera Kalaureia: An Archaeological Photo-Ethnography*. Oxford: Archaeopress.
- Hamilakis, Y.; Pluciennik, M.; Tarlow, S. (2001). "Academic performances, artistic presentations". *Assemblage*, 6. Pp. 7-21.
- Hamilton, C. (2000). "Faultlines: The construction of archaeological knowledge at Catalhoyuk". En Hodder, I. (ed.) *Towards reflexive method in archaeology: The example at Catalhoyuk*. Cambridge: McDonald Institute. Pp. 119-127.
- Harris, M. (2007). "Introduction Part IV: The Creativity of Anthropological Scholarship". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp. 239-246.
- Harrison, R. (2011). Archaeologies 'now'. Creative interventions in the present for the future. *Archaeological Dialogues*, 18(2), 180-196.
- Hastrup, K. (2007). "Performing the World: Agency, Anticipation and Creativity". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp. 193-206.
- Havens, T. (2016). *Farm and Nation in Modern Japan. Agrarian Nationalism 1870-1940*. Princeton University Press.
- Heider, K. (1988). "The Rashômon effect: When ethnographers disagree". *American Anthropologist*, 90(1). Pp. 73-81.
- Heidegger, M. (1962). *Being and time*. (1927). Trad. John Macquarrie and Edward Robinson. Harper.
- Henare, A., Holbraad, M., & Wastell, S. (2007). "Introduction". En Henare, A., Holbraad, M. y Wastell, S. (Eds.). (2007). *Thinking through things: Theorising artefacts ethnographically*. Routledge. Pp. 1-31.
- Hicks, D. y Beaudry, M. (2010) "Introduccion: material cultural studies: a reactionary view". En Hicks, D. y Beaudry, M. (2010) *The oxford handbook of material culture studies*. Oxford. Pp. 1-21.
- Hirsch, E.; Macdonalds, S. (2007) "Introduction Part III: Creativity and the Passage of Time: History, Tradition and the Life-course". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp. 185-192.

- Hirotsugu, F. (2017). "Geography in history and history in geography". En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 13-23.
- Hodder, I. (1997). "Relativizing Relativism". *Archaeological Dialogues* 4(2): 192-198.
- Hodder, I. (1999). *The archaeological process*. Oxford: Blackwell.
- Hodder, I. (ed.) (2000). *Towards reflexive method in archaeology: the example at Catalhoyuk*. Cambridge: McDonald Institute.
- Hodder, I. (2001). "Epilogue". En Buchli, V. y Lucas, G. (eds.) *Archaeologies of the Contemporary Past*. Routledge. Pp. 189-191.
- Hodder, I. (2003). "Archaeological reflexivity and the "local" voice". *Anthropological quarterly*, 76(1). Pp. 55-69.
- Hodder, I. (2013). "Human-Thing Entanglement: Towards an Integrated Archaeological Perspective". *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 17. Pp. 154-177.
- Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments*. Psychological Assessment Resources.
- Holtorf, C. (2002). "Notes on the life history of a pot sherd". *Journal of material culture*, 7(1). Pp. 49-71.
- Holtorf, C. (2004). "Incavation—Excavation—Exhibition". En Brodie, N. y Hills, C. (eds.), *Material engagements: Studies in honour of Colin Renfrew*. Cambridge: McDonald Institute for Archaeological Research. Pp. 45-53.
- Holtorf, C. (2006). "Studying archaeological fieldwork in the field: Views from Monte Polizzo". En Edgeworth, M. (ed.) *Ethnographies of archaeological practice: Cultural encounters, material transformations*. Altamira Press. Pp. 81-95.
- Howes, D. (1991). *The varieties of sensory experience: A sourcebook in the anthropology of the senses* (No. 1). University of Toronto Press.
- Hughes-Freeland, F. (2007). "Tradition and the Individual Talent': TS Eliot for Anthropologists". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp. 207-222.
- Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge. MIT Press.
- Hutchins, E. (2010). "Enaction, imagination, and insight". *Enaction: Toward a new paradigm for cognitive science*. Pp. 425-450.

- Ikawa-Smith, F. (2011). "Practice of archaeology in contemporary Japan". En Lozny L.R. (ed.) *Comparative Archaeologies*. Springer, Nueva York. Pp. 675-705.
- Inaji, T. (1998). *The Garden as Architecture: Form and Spirit in the Gardens of Japan, China and Korea*. Kodansha International. (Trad. Pamela Virgilio).
- Ingold, T. (2000). "Stop, look and listen! Vision, hearing and human movement". *The Perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. Pp. 243-87. Routledge.
- Ingold, T. (2001). "Beyond art and technology: the anthropology of skill". *Anthropological perspectives on technology*. Pp. 17-31.
- Ingold, T. (2007a). "Materials against materiality". *Archaeological Dialogues*, 14 (1). Pp. 1-16.
- Ingold, T. (2007b) "Introduction Part I: Modes of Creativity in Life and Art". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp. 45-54.
- Ingold, T. (2008). "When ANT meets SPIDER: Social theory for arthropods". *Material Agency*. Springer US. Pp. 209-215.
- Ingold, T. (2012), "Towards an Ecology of Materials". *Annual Review of Anthropology*, 41. Pp. 427-442.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London: Routledge.
- Ingold, T. (2014). "The creativity of undergoing". *Pragmatics & Cognition*, 22(1). Pp. 124-139.
- Ingold, T. (2020). "Surface textures: The ground and the page". *Communication Languages*, (2). Pp. 11-29.
- Ingold, T.; Hallam, E. (2007). *Creativity and cultural improvisation*. Berg.
- Ingold, T.; Hallam, E. (2007). "Creativity and Cultural Improvisation: An Introduction". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp. 1-24.
- Jasmin, M. (2013). "Artists Connecting Archaeologists: Encountering the Third Kind". En Russell, I. y Cochrane, A. (eds.) *Art and archaeology: collaborations, conversations, criticisms*. Springer. Pp. 157-178.
- Janik, L. (2013). "Joining Forces: Neuroaesthetics, Contemporary Visual art and Archaeological Interpretation of the Past". En Russell, I. y Cochrane, A. (eds.) *Art and archaeology: collaborations, conversations, criticisms*. Springer. Pp. 35-50.
- Jaussi, K. S.; Knights, A. R.; Gupta, A. (2017). "Feeling Good, Being Intentional, and Their Relationship to Two Types of Creativity at Work". *Creativity Research Journal*, 29(4). Pp. 377-386.

- Jay, M. (2007). *Downcast eyes: The denigration of vision in twentieth-century French thought*. Univ. of California Press.
- Julmi, C.,; Scherm, E. (2015). "The domain-specificity of creativity: Insights from new phenomenology". *Creativity Research Journal*, 27(2). Pp. 151-159.
- Juniper, A. (2003). *Wabi Sabi: the Japanese art of impermanence*. Tuttle Publishing.
- Jonas, H. (1966). *The Phenomenon of Life: Towards a Philosophical Biology*.
- Jones, A. (2012). *Prehistoric Materialities: Becoming Material in Prehistoric Britain and Ireland*. Oxford University Press.
- Joyce, R. (2008). *The languages of archaeology: dialogue, narrative, and writing*. John Wiley & Sons.
- Kaesler, M. A. (2008). "On the international roots of Prehistory". En Murray, T. y Evans, C. (eds.) *Histories of archaeology: a reader in the history of archaeology*. Oxford University Press. Pp. 378-391.
- Kaner, S. (2017). "Jōmon and Yayoi: Premodern to hypermodern". En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 53-67.
- Keller, C. M. y Keller, J. D. (1996). *Cognition and tool use: The blacksmith at work*. Cambridge University Press.
- Knorr-Cetina, K. (1981) *La Fabricación del Conocimiento: un ensayo sobre el carácter constructivista y contextual de la ciencia*. Univ. Nacional del Quilmes.
- Knorr-Cetina, K. (1983). *The ethnographic study of scientific work: Towards a constructivist interpretation of science*. Pp. 115-140.
- Kochan, J. (2015). "Putting a Spin on Circulating References, or How to Rediscover the Scientific Subject". *Studies in History and Philosophy of Science*, 49. Pp. 103-107.
- Koren, L. (1994). *Wabi Sabi for artists, designers, poets and philosophers*. Stone Bridge Press.
- Latour, B. (1987). *Science in action: How to follow scientists and engineers through society*. Harvard University Press.
- Latour, B. (1993). *Nunca hemos sido modernos: ensayo de antropología simétrica*. Ed. Debate.
- Latour, B. (1999). *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*. Harvard Univ. press.

- Latour, B. (2009). "Perspectivism: 'Type' or 'Bomb'?" *Anthropology Today*, 25(2). Pp 1-2.
- Latour, B.; Woolgar, S. (1986). *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts*. Princeton University Press.
- Layton, R. (2003). "Art and agency: a reassessment". *Journal of the Royal Anthropological Institute*. 9(3). Pp. 447-464.
- Law, J. 2004. *After Method: 'Mess' in Social Science Research*. Routledge.
- Leibhammer, N. (2000). "Rendering realities". En Hodder, I. (ed.) *Towards reflexive method in archaeology: The example at Catalhoyuk*. McDonald Institute Monographs. Pp. 129-142.
- Leroi-Gourhan, A. (1993). *Gesture and Speech*. MIT Press.
- Lucas, G. (2001). *Critical approaches to fieldwork*. Routledge.
- Lucas, G. (2004). "Modern disturbances: on the ambiguities of archaeology". *Modernism/modernity*, 11 (1). Pp. 109-120.
- Lucas, G. (2012). *Understanding the Archaeological Record*. Cambridge University Press.
- Ludwig, A. M. (1998). "Method and madness in the arts and sciences". *Creativity Research Journal*, 11. Pp. 93-101.
- MacKinnon, D. W. (1962). "The nature and nurture of creative talent". *American Psychologist*, 17. Pp. 484-495.
- Malafouris, L. (2004). "The cognitive basis of material engagement: where brain, body and culture conflate". En DeMarrais, E., Gosden, C. y Renfrew, C. (eds.) *Rethinking Materiality: The Engagement of Mind with the Material World*. McDonald Institute for Archaeological Research. Pp. 53-62.
- Malafouris, L. (2014). "Creative thinging: The feeling of and for clay". *Pragmatics & Cognition*. 22(1). Pp. 140-158.
- Mármol, J. A. (2016). *Proyecto Arqueológico Monte Miravete: Foto-etnografía arqueológica #1. Un estudio visual y sensorial del trabajo de campo de la campaña de prospección arqueológica de 2016*. Inédito.
- Martin, L.; Wilson, N. (2017). "Defining creativity with discovery". *Creativity Research Journal*, 29(4). Pp. 417-425.
- Martinez, D. P. (2005). "On the 'Nature' of Japanese Culture, or, Is There Sense of Nature?" En Robertson, J. (ed.). *A Companion to the Anthropology of Japan*. John Wiley & Sons. Pp. 185-201.

- Matthews, C. (2008). "The location of archaeology". En Castañeda, Q. E.; Handler, R., Hollowell, J.; Leone, M. P.; Nicholas, G.; Pyburn, K. A.; Zimmerman, L. J.; (eds.) *Ethnographic archaeologies: reflections on stakeholders and archaeological practices*. AltaMira Press. Pp. 157-182.
- McKerracher, A. (2016). "Understanding creativity, one metaphor at a time". *Creativity Research Journal*, 28(4). Pp. 417-425.
- McMahon, K.; Ruggeri, A.; Kämmer, J. E.; Katsikopoulos, K. V. (2016). "Beyond idea generation: The power of groups in developing ideas". *Creativity Research Journal*, 28(3). Pp. 247-257.
- Meskel, L. (2005). "Archaeological Ethnography: Conversations around Kruger National Park". *Archaeologies*, 1(1). Pp. 81-100.
- Meirion Jones, A. (2013). "The Cave and the Mind: Towards a Sculptural and Experimental Approach to Upper Palaeolithic Art". En Russell, I. y Cochrane, A. (eds.) *Art and archaeology: collaborations, conversations, criticisms*. Springer. Pp. 21-34.
- Mizoguchi, K. (2006). *Archaeology, society and identity in modern Japan*. Cambridge University Press.
- Mizoguchi, K. (2013). "An Archaeology of Monuments: The Early Kofun (AD 275–400) and Middle Kofun Periods (AD 400–500)". En Mizoguchi, K. (ed.) *The Archaeology of Japan: From the Earliest Rice Farming Villages to the Rise of the State*. Cambridge University Press, Cambridge. Pp. 241–296.
- Mizoguchi, K. (2017) "The Yayoi and Kofun Periods of Japan". En: Habu, J., Lape, P.V., Olsen, J.W. (eds.), *Handbook of East and Southeast Asian Archaeology*. Springer: New York. Pp. 561–601.
- Mol, A.; Law, J. (1994). "Regions, Networks and Fluids: Anemia and Social Topology". *Social Studies of Science*, 24 (4). Pp. 641-671.
- Moreno, W. (2013). "Fotoetnografía educativa: una ruta para comprender la cultura corporal escolarizada". *Revista Iberoamericana de educación*, 62. Pp. 119-141.
- Moser, S. (1998). *Ancestral images: the iconography of human origins*. Cornell University Press.
- Moser, S. (2007). "On disciplinary culture: archaeology as fieldwork and its gendered associations". *Journal of Archaeological Method and Theory*, 14 (3). Pp. 235-263.
- Murano, M. (2016). "Art and Archaeology: the silente voices of materials and soils". WAC-8 Kioto. Póster.
- Murata, S. (2011). "The Role of Archaeology and Its Challenges in Japanese School Education: The Curriculum and History Textbooks". En Matsuda, A.; Okamura, K. (eds.) *New Perspectives in Global Public Archaeology*. Springer, Nueva York. Pp. 227-238.

- Nakamura, F. (2007) "Creating or Performing Words: Observations on Contemporary Japanese Calligraphy". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and Cultural Improvisation*. Berg. Pp. 79-98.
- Nakazawa, S. (2017). "What is art anthropology?". En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 53-65.
- Nash, G. (2002). "The landscape brought within: a re-evaluation of the rock- painting site at Tumlehed, Torslanda, Göteborg, west Sweden". En Nash, G. y Chippindale, C. (eds.) *European landscapes of rock-art*. Routledge. Pp. 176-194.
- Nęcka, E.; Hlawacz, T. (2013). "Who has an artistic temperament? Relationships between creativity and temperament among artists and bank officers". *Creativity Research Journal*, 25(2). Pp. 182-188.
- Niwa, T.; Yanai, T. (2017). "Flowers' Life: Notes and Reflections on an Art-Anthropology Exhibition". En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 72-89.
- Noë, A. (2004). *Action in perception*. MIT press.
- Nukushina, D. (2020). "Kofun period in Kibi / Okayama region (notes)". *BeArchaeo project*. Inédito.
- Nzewi, U. S. C. (2017). "African Art in the Global Contemporay: Ugochukwu-Smooth C. Nzewi in conversation with Arnd Schneider". En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 27-46.
- Okamura, K. (2011). "From object-centered to people-focused: exploring a gap between archaeologists and the public in contemporary Japan". En Matsuda, A.; Okamura, K. (eds.) *New perspectives in global public archaeology*. Springer, Nueva York. Pp. 77-86.
- Olivier, L. (2001). "The archaeology of the contemporary past". En Buchli, V.; Lucas, G. (eds.) *Archaeologies of the Contemporary Past*. London. Pp. 175-188.
- Olsen, B. (2003). "Material Culture After Text: Re-Membering Things", *Norwegian Archaeological Review*, 36 (2). Pp. 87-104.
- Olsen, B. (2010). *In Defense of Things: Archaeology and the Ontology of Objects*. Altamira Press.
- Patrik, L.E. (1985). "Is There an Archaeological Record?". *Advances in Archaeological Method and Theory* 8. Pp: 27-82.
- Pearson, R. (1992). "The nature of Japanese archaeology". *Asian Perspectives* 31(2). University Hawaii Press. Pp. 115-124.

- Petrie, W. Flinders (1904). *Methods & Aims in Archeology*. Londres, Macmillan.
- Pétursdóttir, T. (2012). “Small things forgotten now included, or what else do things deserve?”. *International journal of historical archaeology*. 16(3). Pp. 577-603.
- Pétursdóttir, T., Olsen, B. (2014). “Imaging modern decay”. *Journal of Contemporary Archaeology*, Vol. 1(1). Pp. 7-23.
- Podgorny, I. (2008). “Los medios de la arqueología”. *Redes*. Vol.14 (28). Universidad Nacional de Quilmes. Pp. 97-111.
- Polanyi, M. (1958). *Personal Knowledge: Toward a Post-Critical Philosophy*. University of Chicago Press.
- Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. Gloucester: Peter Smith.
- Politis, G. (2001). “On archaeological praxis, gender bias and indigenous peoples of South America”. *Journal of Social Archaeology* 1 (1). Pp. 90-107.
- Prager, P. A. (2012). “Making an art of creativity: The cognitive science of Duchamp and Dada”. *Creativity Research Journal*, 24(4). Pp. 266-277.
- Praetzelis, A. (2011). *Death by theory: a tale of mystery and archaeological theory*. Rowman Altamira.
- Plucker, J. A.; Beghetto, R. A.; Dow, G. T. (2004). “Why isn’t creativity more important to educational psychologists? Potentials, pitfalls, and future directions in creativity research”. *Educational Psychologist*, 39. Pp. 83-96.
- Quine, W.V.O. (1968). “Ontological Relativity”. *Journal of Philosophy*, 65 (7). Pp. 185-212.
- Renfrew, C. (2003). *Figuring It Out What Are We?: Where Do We Come From?: The Parallel Visions of Artists and Archaeologists*. Thames & Hudson.
- Renfrew, C. y Bahn, P. (eds.) (2005). *Archaeology: the key concepts*. Routledge.
- Reeves, K. L., y Yasutoshi, S. (2017). “The ritsuryō state”. En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 82-98.
- Rountree, K. (2003). “Reflexivity in practice”. Online.
- Roveland, B. E. (2006). “Reflecting upon Archaeological Practice: Multiple Visions of a Late Paleolithic Site in Germany”. En Edgeworth, M. (ed.) *Ethnographies of Archaeological Practice: Cultural Encounters, Material Transformations*. Altamira Press. Pp. 56-68.

- Ruiz Zapatero, G. (2014). Fotografía y Arqueología: ventanas al pasado con cristales traslúcidos. En Baquedano, E. (ed). *Jose Latova. Cuarenta años de Fotografía arqueológica española*. Madrid: Comunidad de Madrid. Pp. 50-71.
- Ruiz Zapatero, G. (2015). “Escribir como arqueología. Arqueología como escritura”. En *Anales de Prehistoria y Arqueología*, 30. Pp. 11-28.
- Runco, M. A., & Chand, I. (1995). “Cognition and creativity”. *Educational Psychology Review*, 7. Pp. 243–267.
- Russell, I. A. (2011). “Art and archaeology. A modern allegory”. *Archaeological Dialogues*. 18(2). Pp. 172-176.
- Russell, I.; Cochrane, A. (eds.) (2013). *Art and archaeology: collaborations, conversations, criticisms*. Springer.
- Ruskin, J. (1971). *The elements of drawing*. Courier Corporation.
- Sánchez-Ruiz, M. J.; Santos, M. R.; Jiménez, J. J. (2013). “The role of metaphorical thinking in the creativity of scientific discourse”. *Creativity Research Journal*, 25(4). Pp. 361-368.
- Sawyer, R. K. (1998). “The interdisciplinary study of creativity in performance”. *Creativity Research Journal*, 11(1). Pp. 11-19.
- Savransky, S. D. (2000). *Engineering of creativity*. CRC Press.
- Schnapp, A. (2008). “Between antiquarians and archaeologists. Continuities and ruptures”. En Murray, T. y Evans, C. (eds.) *Histories of Archaeology: a Reader in the History of Archaeology*. Oxford University Press. Pp. 392-405.
- Schneider, A. (Ed.). (2017a). *Alternative art and anthropology: Global encounters*. Bloomsbury Publishing.
- Schneider, A. (2017b). “Art Anthropology: Shinichi Nakazawa in conversation with Arnd Schneider”. En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 66-71.
- Schneider, A. (2017c). “Theories in Images: Tadashi Yanai in Conversation with Arnd Schneider”. En Schneider, A. (ed.) *Alternative Art and Anthropology: global encounters*. Bloomsbury. Pp. 90-92.
- Schwartz, D. W. (1978). “A Conceptual framework for the sociology of archaeology”. *Archaeological essays in honor of Irving B. Rouse*, 2. Pp.149.
- Sellars, M. (1973). “The secret notebook for the practising archaeologist: With preliminary notes towards an ethno-science of archaeology”. *Plains Anthropologist*. Pp. 140-148.

- Sennett, R. (1997). *Carne y Piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Alianza Editorial, Madrid.
- Shanks, M. (1997). "Photography and Archaeology". En Molyneaux, B. (ed.) *The Cultural Life of Images: Visual Representation in Archaeology*. London: Routledge. Pp. 73–107.
- Shanks, M. (2001). "Culture/Archaeology: the dispersion of a discipline and its objects". *Archaeological theory today*. Online.
- Shanks, M. (2007). "Symmetrical archaeology". *World archaeology*, 39 (4). Pp. 589-596.
- Shanks, M. (2012). *The archaeological imagination*. Routledge.
- Shanks, M.; Tilley, C. (1987). *Social Theory and Archaeology*. Cambridge: Polity
- Shanks, M.; Tilley, C. (1989). "Questions rather than answers: reply to comments on Archaeology into the 1990s". *Norwegian Archaeological Review*, 22 (1). Pp. 42-54.
- Shanks, M.; Pearson, M. (2001). *Theatre/archaeology: Reflections on a hybrid genre*. London: Routledge.
- Shanks, M.; Platt, D.; Rathje, W. L. (2004). "The perfume of garbage: modernity and the archaeological". *Modernism/modernity*, 11(1). Pp. 61-83.
- Shankland, D. (1997). "The anthropology of an archaeological presence". En Hodder, I. (ed.) *On the Surface. The re-opening of Catalhoyuk*. McDonald Institute Monographs. Pp. 186-202.
- Shankland, D. (2000). "Villagers and the distant past: Three seasons". En Hodder, I. (ed.) *Towards reflexive method in archaeology: The example at Catalhoyuk*. McDonald Institute Monographs. Pp. 167-76.
- Sheets-Johnstone, M. (1998). *The Primacy of Movement*. John Benjamins.
- Shepherd, N. (2003). "State of the discipline: science, culture and identity in South African archaeology, 1870–2003". *Journal of Southern African Studies*, 29 (4). Pp. 823-844.
- Simondon, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de Forme et d'Information*. Editions Jérôme Millon.
- Simonetti, C. (2013). "En presencia de lo ausente. Rastreando materiales en movimiento". *Papeles de Trabajo*, 7 (11). Pp. 40-61.
- Simonetti, C. (2014a). "With the past under your feet. On the development of time concepts in archaeology". *Anuario Antropológico*, 39(2). Pp. 283-313.

- Simonetti, C. (2014b). "Feeling Forward into the Past: Depths and Surfaces in Archaeology, Time and Mind". *The Journal of Archaeology, Consciousness and Culture*. Online: [http:// dx.doi.org/10.1080/1751696X.2014.992686](http://dx.doi.org/10.1080/1751696X.2014.992686)
- Simonetti, C. (2015). "The stratification of time". *Time & Society*, 24 (2). Pp. 139-162.
- Simonetti, C. (2018). *Sentient Conceptualisations: Feeling for Time in the Sciences of the Past*. Routledge.
- Simonetti, C. (2019). "The Petrified Anthropocene". *Theory, Culture & Society*, 36(7-8). Pp. 45-66.
- Sternberg, R. J.; Kaufman, J. C.; Pretz, J. E. (2002). *The creativity conundrum: A propulsion model of kinds of creative contributions*. Psychology Press.
- St-Louis, A. C.; Vallerand, R. J. (2015). "A successful creative process: The role of passion and emotions". *Creativity Research Journal*, 27(2). Pp. 175-187.
- Tanizaki, J. (1994). *El elogio de la sombra*. (1933). Siruela.
- Tatarkiewicz, W. (1988). *Historia de seis ideas: Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Ed. Tecnos.
- Taylor, I. A. (1975). "An emerging view of creative actions". En Taylor, I. A.; Getzels, J. W. (eds.) *Perspectives in creativity*. Aldine. Pp. 297-325.
- Terao, E. (2008). "El jardín japonés como microcosmos. Lo invisible en el jardín japonés". *Galicia y Japón: del sol naciente al sol poniente*. Servizo de Publicaciones. Pp. 229-242.
- Tilley, C.; Hamilton, S.; Bender, B. (2001). "Art and the Re-Presentation of the Past". *Journal of the Royal Anthropological Institute*. 6(1). Pp. 35-62.
- Thomas, J. (2001). "Archaeologies of place and landscape". *Archaeological theory today*. Pp. 165-186. Polity Press.
- Thomas, J. (2006). "The trouble with material culture". *Journal of Iberian Archaeology*, 9(10). Pp. 11-23.
- Thomas, J. (2012). "Archaeology, Anthropology, and Material Things". En Shankland, D. (ed.) *Archaeology and Anthropology: Past, Present and Future*. Bloomsbury. Pp. 219-232.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking - Norms -Technical Manual Research Edition – Verbal Tests, Forms A and B - Figural Tests, Forms A and B*. Personnel Press.
- Trigger, B. (1989). *A history of archaeological thought*. Cambridge University Press.

- Trigger, B. (1995). "Romanticism, nationalism, and Archaeology". En Kohl, P.L.; Fawcett, C. (eds.) *Nationalism, politics, and the practice of Archaeology*. Cambridge University Press. Pp. 263-279.
- Tsude, H. (1995). "Archaeological theory in Japan". En Ucko P. (ed.) *Theory in archaeology: a world perspective*. Pp. 292-305.
- Van Dyke, R. M. (2006). "Seeing the past: Visual media in Archaeology". *American Anthropologist*, 108(2). Pp. 370-375.
- Van Maanen, J. (1995). "An end to innocence: The ethnography of ethnography". *Representation in ethnography*, 23. Pp. 1-35.
- Van Reybrouck, D.; Jacobs, D. (2006). "The mutual constitution of natural and social identities during archaeological fieldwork". En Edgeworth, M. (ed.) *Ethnographies of archaeological practice: cultural encounters, material transformations*. Altamira Press. Pp. 33-44.
- Valdez-Tullett, J.; Chittock, H. (eds.) (2016). *Archaeology with Art*. Archaeopress.
- Valdez-Tullett, J. (2016) "Art, Materiality and Creativity: understanding Atlantic Rock Art". En Valdez-Tullett, J. y Chittock, H. (eds.) *Art with Archaeology*. Archaeopress. Pp. 53-75.
- Verhaeghen, P.; Trani, A. N.; Aikman, S. N. (2017). "On being found: How habitual patterns of thought influence creative interest, behavior, and ability". *Creativity Research Journal*, 29(1). Pp. 1-9.
- Verhoeven, M. (1999). An archaeological ethnography of a Neolithic community: space, place and social relations in the burnt village at Tell Sabi Abyad, Syria. Nederlands Historisch Archaeologisch Instituut te Istanbul, Estambul.
- Villalba, E. (2012). "Searching for the holy grail of measuring creativity". *Creativity Research Journal*, 24(1). Pp. 1-2.
- Viveiros de Castro, E. (2004). "Perspectival anthropology and the method of controlled equivocation". *Tipiti: Journal of the Society for the Anthropology of Lowland South America*, 2(1). Pp. 3-22.
- Vokes, R. (2007). "(Re)constructing the field through sound: actor-networks ethnographies representation and 'radio elicitation' in South-western Uganda". En Ingold, T. y Hallam, E. (eds.) *Creativity and cultural improvisation*. Berg. Pp.285-306.
- Von Verschuer, C. (2017). "Agriculture and food production". En Friday, Karl F. (ed.) *Routledge Handbook of Premodern Japanese History*. Routledge. Pp. 377-390.

- Wall, O. (1968). *Forsök att studera samband mellan sociometrisk val och interaktioner inom en arkeologisk grupp* [The connection between sociometric choice and interaction in an archaeological excavation team]. PhD. Socialhogskolan, Umea.
- Watson, P. J. (1979). *Archaeological ethnography in western Iran*. University of Arizona Press.
- Webmoor, T.; Witmore, C. L. (2008). “Things Are Us! A Commentary on Human/Things Relations Under the Banner of a ‘Social’ Archaeology”. *Norwegian Archaeological Review*, 41(1). Pp. 53-70.
- Weisberg, R. W. (2015). “On the usefulness of ‘value’ in the definition of creativity”. *Creativity Research Journal*, 27(2). Pp. 111-124.
- White, H. (1992). *Metahistory: The historical imagination in nineteenth-century Europe*. JHU Press.
- Wilmore, M. (2001). “Far away, so close: Some notes on participant observation during fieldwork in Nepal and England”. *Anthropology Matters*, 3. Online.
- Wilmore, M. (2006). “Landscapes of disciplinary power: An ethnography of excavation and survey at Leskernick”. En Edgeworth, M. (ed.) *Ethnographies of archaeological practice: Cultural encounters, material transformations*. Altamira Press. Pp. 114-25.
- Williams, T. (1999). *Imaging the self: Photography at Leskernick*.
- Williams, R.; Runco, M. A.; Berlow, E. (2016). “Mapping the themes, impact, and cohesion of creativity research over the last 25 years”. *Creativity Research Journal*, 28(4). Pp. 385-394.
- Witmore, C. (2004). “Four archaeological engagements with place mediating bodily experience through peripatetic video”. *Visual anthropology review*, 20(2). Pp. 57-72.
- Witmore, C. (2006). “Vision, Media, Noise and the Percolation of Time Symmetrical Approaches to the Mediation of the Material World”. *Journal of material culture*, 11(3). Pp. 267-292.
- Witmore, C. (2019). “Symmetrical Archaeology”. En López Varela, S. L. (ed.) *The SAS Encyclopedia of Archaeological Sciences*. Wiley Blackwell.
- Wittgenstein, L. (2001). *Philosophical Investigations* (1953). Blackwell.
- Yamaguchi, T. (2005). “Feminism, Timelines, and History-Making”. En Robertson, J. (ed.). *A Companion to the Anthropology of Japan*. John Wiley & Sons. Pp. 50-58.
- Yarrow, T. (2003). “Artefactual Persons: The Relational Capacities of Persons and Things in the Practice of Excavation”. *Norwegian Archaeological Review*, 36(1). Pp. 65-73.

- Yarrow, T. (2006). "Sites of knowledge: different ways of knowing an archaeological excavation". En Edgeworth, M. (ed.) *Ethnographies of Archaeological Practice: Cultural Encounters, Material Transformations*. Altamira Press. Pp. 20-33.
- Yen, Y. (2004). *Calligraphy and power in contemporary Chinese society*. Routledge.
- Yokochi, S.; Okada, T. (2005). "Creative cognitive process of art making: A field study of a traditional Chinese ink painter". *Creativity Research Journal*, 17. Pp. 241–255.
- Yoshida, Y., y Ertl, J. (2016). "Archaeological Practice and Social Movements: Ethnography of Jōmon Archaeology and the Public". *Journal of the International Center for Cultural Resource Studies*, 2. Pp. 47-71.
- Young, D. 2011. Mutable things; colours as material practice in the north west of South Australia. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 17(2). Pp. 356– 376.
- Yunlu, D. G.; Clapp-Smith, R.; Shaffer, M. (2017). "Understanding the role of cultural intelligence in individual creativity". *Creativity Research Journal*, 29(3). Pp. 236-243.
- Zak, J. (2004). *Shared endeavors across disciplinary boundaries: Exploring collaboration between archaeologists and conservators*. Online.
- Zuckerlandl, V. (1956). *Sound and Symbol*. Princeton University Press.